playstation 2 · x box · game cube · playstation · gb advance

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

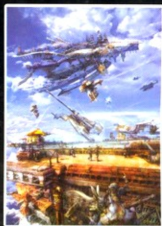
REŠENJE IGRE: SILENT HILL 3

T.H.U.G



MANHUNT





FINAL FANTASY XII

Belsoft

broj 36• godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 €• BiH: 7 KM • MK: 180 DEN

ISSN 1450-8400



www.bonus.co.yu



GOTHAM RACING 2



RISING SUN



Broj 36 · Godina III

bonus

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Nikola "Nick4life" Jovanović

Marketing:
tel: 011/380-77-12

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafički atelje "Elko Print"
Beograd, 011/ 416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@verat.net

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 73

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
25. Januara 2004.

ISSN broj: 1450 - 8400

CIP-Katalogizacija u publikaciji

Народна библиотека Србије, Београд
79
БОНУС : наш једини асопис о играма за конзоле
- Год. 1,
бр. 1 (2000) -. - Београд : П.А.З.И. Пресс,
2000- (Београд : Колортон) . - 29 цм
Месечно
ИССН 1450-8400 = Бонус (Београд)
ЦОБИСС.СР-ИД 71118082

REČ UREDNIKA

Baš kao što je prošli urednik najavio, Bonus br.35 će vam izgledati posno kada sledeći broj izađe. Nije se prevario. Došlo je do masnih promena, pa će Bonus počevši od ovog broja imati novog urednika i nove ljude u redakciji. Nadamo se da ćete nas prihvatiti kao i prošlu ekipu. Cilj nam neće biti da ih kopiramo, već da učinimo Bonus boljim, pre svega po kvalitetu sadržaja, u šta ćete se i sami uskoro uveriti. Pa ko su sad ti novi ljudi koji su došli da zamene vaše miljenike? Ista ona ekipa i ljudi koji su podigli domaću igračku scenu na Intenet-u od nule i koji i dalje rade na istoj promovišući igranje igara kod nas i na konzolama, ljudi koji imaju ogromno igračko iskustvo i vole i poznaju sve igre. Pokušaćemo da naš 'drugačiji pogled na igre' prenesemo i na vas.

U sledećem broju ćete imati priliku da se detaljno upoznate sa svim novim saradnicima, a dok 'tranzicioni period' ne prođe, da pogledamo šta nam to donosi ovaj broj 36.

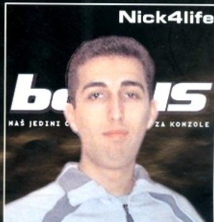
Za početak, čitaćete u najavama tj. rubrici "na vidiku" o Final Fantasy-u XII. Možemo da se pohvalimo da smo jedni od prvih u svetu koji na papiru objavljuju prve excluzivne slike i podatke o ovoj dugo čekanoj igri, znači čista excluziva. Tema broja je prenos naše prve lige koja se igra na konzolama - Winning Eleven 7 lige u organizaciji Beosoft-a i Sport Cafe-a, o kojoj ste mogli da čitate u prošlom broju u vidu najave, a sada su tu rezultati, fotografije sa dešavanja i još mnogo toga vezano za ovaj događaj koji ćemo nastaviti da pratimo.

Zatim prelazimo na opise. Primetićete blagu vizuelnu promenu vaše omiljene rubrike, jer sada su svi opisi sa komentarima slika, info boxovima za dodatne informacije o igrama, citatima, jasnijim igromerom... priznaćete da sve izgleda ozbiljnije sada. Na ovome se nećemo zaustaviti tako da za koji broj možete očekivati i kompletan redizajn celog časopisa. Što se opisa u ovom broju tiče kvanitet je malo pao, ali je zato kvalitet drastično podignut i u to ćete se uveriti vrlo brzo kada pročitate par opisa od autora iz nove redakcije koja je sastavljena od starih poznavaoca igara. Igra meseca je Need For Speed Underground o kojoj ćete čitati u masivnom opisu na 4 strane, a tu su i opisi najboljih igara koje su se pojavile u poslednje vreme. Za PlayStation 2 po običaju ima najviše igara, a ovog meseca se izdvajaju nastavak legendarnog Castlevania serijala, Tony Hawk's Underground, novi Prince Of Persia i bolesni Manhunt od autora GTA igara. Blago smo povećali broj opisa za XBOX i GameCube, pa će tako ova dva sistema od sada imati bar po dva opisa mesečno ako ne i više. Za XBOX ovog meseca je tu Gotham Racing 2, najbolja vožnja na XBOX-u, a možda i uopšte, kao i port jedne veoma popurane PC igre u našim krajevima (pogledajte sami...), dok su za Cube tu dve vožnje, obe nastavci legendarnih igara F-Zero GX i Mario Kart Double Dash!!. Za GBA tu je opis verovatno najbolje igre do sada za ovaj sistem, Final Fantasy Tactics Advance. Zbog ovog naslova mnogi su nabavili GBA što dovoljno govori o njegovom kvalitetu. Editorial o istoriji konzola se nastavlja, a odmah posle njega sledi nova PS One re-play rubrika u kojoj ćemo se podsećati na stare igare za prvi Playstation koje su i danas igrive, a konkretno u ovom broju tu su opisi dve PS One igre koje su kod nas prošle prilično nezapaženo - prvi deo danas proslavljenog Dead Or Alive serijala i ne toliko stari, ali mnogima i dalje nepoznat Capcom vs SNK.

U prošlom broju imali ste rešenje Silent Hill-a 2, a u ovom vam donosimo rešenje sledećeg nastavka ovog serijala. Rešenje za Silent Hill 3 je ovoga puta pisano tako da vam čitanje unapred neće upropastiti priču, totalno spoiler-free.

...i taman kada ste pomislili da ste pročitali sve, iznenadiće vas totalno nova retro rubrika o legendarnim igrama sa svih igračkih sistema iz prošlosti na čitave tri strane, nakon koje ćete na samom kraju moći da vidite i redizajnirane top liste koje će vam ovoga puta dati realan i svež pregled igara za kojima lude u Americi, odnosno Japanu.

Stvari za čitanje je toliko, svi textovi su sada daleko 'masniji', pa izdvojte vreme za čitanje i naravno pošaljite nam vaše kritike, sugestije i pitanja! Jedva čekamo da čujemo od vas kako vam se sve ove promene sviđaju i šta mislite o novom imidžu vašeg, možda tek sada, omiljenog časopisa.



PREPORUKA

OPISI IGARA





RUBRIKE

INDEX OGLASIVACA



MI I VI NA TI

Sva vaša pisma, crteže i kritike, moćete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu bonus@eunet.yu. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 333 123 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNO!). Sve ove podatke možete na i na sajtu www.bonus.co.yu!!!

LOKALNI PROBLEMI I P.N.03

Pre svega da vas pohvalim!!!!!! Najbolji ste i koliko znam jedini casopis o igrama za konzole u zemlji Srbiji na brdovitome Balkanu!!!!!!! Bilo bi lepo kada bi izlazili malo cesce i kada bi povremeno izdavali i specijalni broj casopisa Bonus sa siframa,trikovima i ostalim za igre. Mogli biste da uz svaki redovan broj casopisa izdate kao dodatak i cd sa demoima svih igara opisanih u broju i najavama novih (taj cd bi mogao da se cena casopisa ne bi za nas obicne smrtnike povecala mnogo da se prodaje posebno ako se ne moze drugacije!). Mnogi bi zeleli (i moja malenkost!) da izlazite na jos vise strana. A sada pitanje:

Gde mogu da kupim igru za Game Cube P.N.03 koju je Tesic opisao u Bonusu broj 33? Nema je u Beosoft-u,a ja ne znam nijednog drugog distributera originalnih igara za Game Cube (Mihailo ajd' molim te mnogo reci od koga tu igru da nabavim?!!!)Ako Teša ne zna kome drugom da se obratim?

Svi ste u redakciji sjajni i ne umem recima da opisem koliko dobro radite posao koji radite. Stay with the best, f* the rest!!!! Nemojte sada da se uobrazite! Puno najsrdacnijih i najdubljih lepih zelja i pozdrava redakciji Bonusa!!!!!Budite najbolji zauvek!!!!!

Aleksa iz Beograda

bonus

Najbolji? You ain't seen nothing yet. Kada bi izlazili cešće tesko da bi imali vremena da spavamo, uostalom zar nije lepše imati jedan detaljan pregled igara mesečno? CD sa dodatnim textovima, preview filmićima i ostalim 'bonus' sadržajem bi možda i mogli da realizujemo ali demo-i su vec teži zahvat. Pre svega ako se radi o demo-ima, podrazumevamo da se radi o probnim verzijama novih igara, a kako novih igara za PS One nema, verovatno si mislio na demo-e za PS2 ili XBOX. Prema tome to ne bi trebalo da bude dodatni CD vec dodatni DVD! Nesto sto ni jedan casopis kod nas nema iz veoma jasnih razloga. Cena bi sigurno skočila a i obezbeđivanje originalnih demo-a za SVE igre opisane u broju bi bilo blago rečeno nemoguće. Ideja svakako ostaje, ali za neka daleko bolja vremena... Do tada ne zaboravi gde živis. Povećanje broja strana je vec relaniji 'upgrade' i desiće se sigurno uskoro, jer nameravamo da uvedemo mnogo novih rubrika u casopis. Nismo došli ovde da bi sve ostalo isto.

P.N.03 je za sada nemoguce nabaviti ovde, možda uskoro u Beosoft-u. Kako je Tešić došao do originala, nije nam poznato.

CHANGES..

Prvo, želim da pozdravim sve u redakciji, a drugo, želeo bih da vas iskritikujem malo. Naime, čitam Bonus nešto ma'ta nje od godinu dana i imam par primedbi. Moja prva primedba se odnosi na stil pisanja tekstova (naročito opisa).

Pišete tekstove kao da ste na utakmici, non stop NEŠTO VIČETE!!! KAO DA MORATE VELIKIM SLOVIMA DA NAM DOČARATE DA JE NEŠTO JAKO BITNO!!!! Moje mišljenje je ako hoćeš nekome da staviš do znanja da je nešto važno, koristi odgovarajuću tehniku pisanja kako bi to dočarao,a ne DA ISKUCAŠ POLA TEKSTA VELIKIM SLOVIMA I DA STAVIŠ NA KRAJU HILJADU UZVIČNIKA!!!!!!!!!!! To je krajnje iritirajuće i deluje jako neozbiljno. Isti efekat se može postići i na druge načine, a da pri tom ne narušite izgled celoukupne stranice (samo pogledajte ovo prethodno kako izgleda - bljak!). U prošlom broju, za mene, najgori opis je bio za FIFA 2004. Ono što mi se nije dopalo je to što je veliki deo teksta potrošen na opisu domaće fudbalske scene. Uredu je da se s vremena na vreme po malo odlutati sa teme, da se razbije monotonija, ali ono je bilo preterivanje. Verujem da je pisac bio jako razočaran činjenicom da EA Sports nije našla za shodno da ubaci ekipe iz naše zemlje i ja se saosećam sa njim. Ali, ne treba temu fokusirati na tome. Zatim, izgled top liste. Ruku na srce top lista vam je stvarno nepregledna. Znam da možete to bolje da odradite. I na kraju, Retro rubrika. Ne bi bilo loše i da ponekad opišete neku staru igru sa neke druge konzole, a ne samo igre sa Playstationa. Eto, to su bile moje kritike i predlozi, nadam se da nisam suviše izvoljevao :-). Ne mislim da je Bonus loš, ali bile su neke stvari koje su mi smetale i za koje sam morao da se požalim. To bi bilo sve od mene. Puno pozdrava od Nebojše iz Beograda.

bonus

Primetićes da su textovi drugačiji od ovog broja, to je zbog skoro kompletne promene redakcije. Tebi će se naš način pisanja definitivno više svideti! FIFA2004 opis jeste bio delimično promašena tema, takve stvari se više neće ponavljati možeš da budes 100% siguran. Top liste su drugačije sada a i PS One je dobio svoju odvojenu rubriku od Retro-a, to je najbolje rešenje koje smo mogli da smislimo. Mislimo da je Bonus kakav zeliš sada pred tobom i jedva čekamo kritike sledećeg meseca.

BONUS I PC IGRE?

Pozdrav Bonusu i čitaocima (uključujući i mene)! Imam dva pitanja za vas:

1. Da li bi mogli da stavite neku rubriku za PC? Koliko sam primetio, dosta čitaoca imaju PC pored konzole. Zašto ne bi i za njih mali sadržaj pripremili? Ništa preterano veliko, možda opis samo jedne aktuelne igre ili neke internet adrese? Razmislite.

2. Zašto u Bonusu postoje dve rubrike "Tema broja"? Jedna na početku časopisa, druga pri kraju. Zar po logici ne bi trebalo da postoji samo jedna takva rubrika?
Nastavite sa dobrim radom! You rock!

Relja

bonus

1. Bonus je naš jedini časopis za igre sa konzola a Gamer je naš jedini časopis koji piše samo o PC igrama. Ne bi smo baš da ostavljamo kolege iz Gamer-a bez posla iako bi većina nove redakcije vrlo rado pisala i o PC igrama jer voli i igra igre za sve sisteme uključujući i po vrsti igara prilično neraznovrsni PC. U svakom slučaju za sada ostaje kako jeste - Bonus je tu za konzole a Gamer je tu za PC igre, ko voli obe stvari moraće da čita oba časopisa. Pošto znamo da dosta naših čitalaca ima i PC sa izlazom na Internet verovatno ćemo uvesti i rubriku za interesantne linkove sa Internet-a koji mogu da interesuju igrače sa konzola.

2. Eh... toga neće biti više, ne brini

UČIMO JAPANSKI...

U broju 9 iz 2001. godine ste pod rubrikom ìmajstor Rasa: objavili kako da joypad za play station prepravimo za PC racunar, ali sada ne mogu da nadjem na internetu drajver koji je potreban da ovo ìcudoî proradi.
Da li mi mozete pomoci? Unaprijed zahvalan...

bonus

Na veoma očiglednom linku www.psxpad.com možeš pronaći sve što ti je potrebno za priključivanje Playstation joypad-a na PC. Sajt je na Japanskom ali ako obratiš pažnju na imena linkova snaćićeš se, tamo imas razne verzije drajvera za download kao i forum za pomoć na kome se priča na engleskom.





PISMO MESECA

Pisem vam iz Bosne i Hercegovine,tacnije iz Banjaluke i vjerujem da mi mozete pomoci.
Naime, imam 34 godine i skoro 20 -tak godina se bavim crtanjem mitoloskih likova, i razvio sam pristup toj vrsti kulture na jedan, vjerujem, izuzetno poseban nacin. I naravno,VELIKI sam fan video igara na svim igrajucim konzolama, od trenutka kada su stigle na nasa podrucja i s obzirom iskustvo u crtanju stripova za lokalne novine,nekoliko manjih izlozbi, takodje na lokalnoj bazi, i u svoje slobodno vrijeme sam kreirao odredjen broj likova uglavnom na temu mitologije i naucne fantastike i spojio ova dva elementa u jedan i dobio jedan broj posebno kreiranih Amazonki, Zmajeva, Vila, Vilenjaka, Ratnika, Demona i drugih karaktera i odlucio da upotrebim svoju, kako kazu preozbiljnu mastu i smislim i pricu i likove i sve ostale osnovne elemente bitne za jedan RPG/arkadu na kojoj radim ,evo vec oko tri godine. Vodeci se velikim brojem preigranih igrica svih vrsta,maksimalno sam se trudio biti originalan u svim elementima koje bi po mom i misljenju kritike mogle biti vazne,kominicirajuci sa svim uzrastima fanova video igara, i i tu se jednako trudio uklopiti.
Verujem da imate veliki broj pisama ove vrste, ali ja vas molim da odvojite malo svoga vremena i kazete kako i kome da se obratim u pokusaju da ovo djelo koje radim izbacim na odgovarajuce trziste, ili na bol koji nacin afirmisem svoju ideju. Potreban mi je neko da li kod vas u redakciji, ili postoji neka internet adresa koja se DIREKTNO bavi ovim pitanjem ili vec bilo kakva veza, koja bi me mogla pomoci - STA da radim sa ovim sto sam uradio?

Pozdrav BONUSU,

MILOS DJENADOR, Banjaluka

bonus

Nažalost nismo u stanju da ti damo neki korisni kontakt kome možeš da se obratiš, ali nas interesuje šta si to do sada konkretno uradio tj. da li imaš samo koncept svega ili si počeo nešto i sa tehničke strane? Ako nemaš ništa softverski već sve u konceptu onda si praktično 'another dead fish in the sea...' a ako imaš bar nešto opipljivo možda bi mogao i da pokušaš da kontaktiras neke od istočno-evropskih developera igara za PC pošto kod nas scena praktično ne postoji. Nadamo se i da si svestan toga kako se danas prave i izdaju igre, nije dovoljan samo jedan čovek i ideja... Nemoj da odustajes u svakom slučaju a ukoliko ti ništa ne uspe tu je uvek RPG Maker za PC. Jeste da ne nudi previse mogućnosti ali stvar napravljenju preko njega možeš i da licenciraš i koristis za demonstraciju. Ako već imas gotovo nešto ozbiljnije od toga onda pogledaj liste izdavača igara iz Rusije, Češke i sličnih zemalja (liste izdavača možeš naći na www.ign.com ili www.gamefaqs.com) pronađi im sajtove, mailove i zaspi ih svojim predlozima - ko zna možda se neko i zainteresuje.

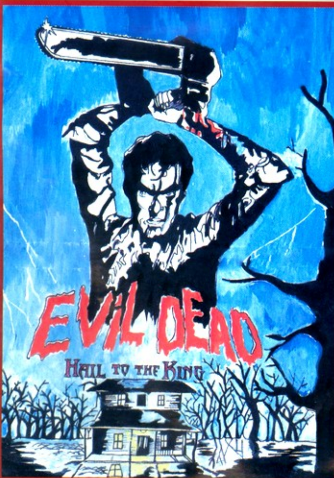
Odgovor smo ti poslali na mail a pismo objavljujemo i ovde u slučaju da neko od naših čitalaca nema drugačije rešenje za tvoj problem... jer nikad se ne zna, naša game-developing scena ipak postoji ali se veoma vešto krije u senkama basement level 99 underground-a.

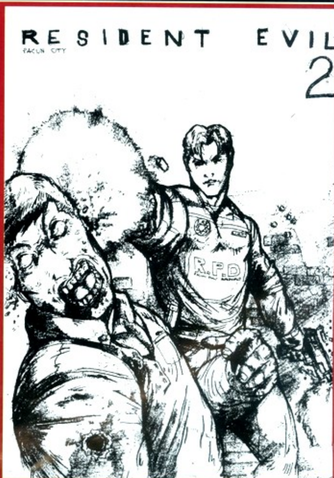
Nek ti je sa srećom!



CRTEĆI

Zahvaljujemo se svim čitaocima na poslatim crtežima i objavljujemo spisak svih autora koji su nam poslali crteće u redakciju do završetka ovog broja.
Sve vaše crteže možete nam poslati na adresu BONUS, Poštanski Fah 32,11050 Beograd 22





BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 72 72 522
NE odgovaramo putem SMS-a

Cao Bonuse. Kad treba onaj Arx Fatalis za Xbox da izađe više?

Bonus

Arcade Studios je skoro objavio da igra treba da se nađe u prodaji od 2. Decembra.

Možete li mi molim vas reći da li se planira izlazak nekih novih Star Trek ili Star Wars igara?
Milan

Bonus

Milane, što ste tiče Star Treka, TDK Mediactive nam sprema novu igru pod nazivom Star Trek Shattered Universe. U ovom naslovu, igrač će preuzeti ulogu pilota koji će se boriti kroz 19 nivoa, upravljajući sa 10 različitih letelica. Igra će izaći za Playstation 2 i XboX i to početkom naredne godine. Što se tiče Star Wars-a,probaj skorašnji naslov Star Wars: Knights of the Old Republic.

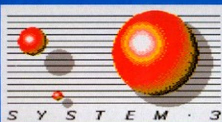
Posto sam ponosan vlasnik Sega Dreamcast, interesuje me kada će SEGA da izbaci novu konzolu?
Oliver

Bonus

Olivere, na žalost ću morati da te razočaram. Zbog nesrećnih poslovnih poduhvata, Sega je davno

SYSTEM 3 SE VRAĆA

Veteran industrije zabavnog softvera, Mark Cale, najavio je povratak kompanije System 3 na tržište. System 3 je bio jedan od vodećih razvojnih timova i izdavača tokom osamdesetih godina prošlog veka i postigao je veliki uspeh i svetsku slavu blokbasterima kakvi su bili International Karate i trilogija The Last Ninja. Očekuje se da će se System 3 intenzivno baciti na razvoj igara za konzole sledeće generacije.



TAKE-TWO I TDK

Take-Two Interactive Software je objavio da je i zvanično završio s akvizicijom kalifornijskog izdavača video igara, kompanije TDK Mediactive Inc. TDK se do sada uglavnom bavio izdavanjem igara zasnovanih na popularnim licencama, kao što su Haunted Mansion, Pirates of the Caribbean, The Land Before Time, Robotech i The Muppets - a čime će se baviti u budućnosti zavisi od Take Twoa.



PLAYSTATION 3 EYETOY

Šef evropskog ogranka Sony Computer Entertainmenta, g. Phil Harrison, je nedavno dao intervju u kome je natuknuo neke od potencijalnih mogućnosti sledeće Sonyjeve konzole, PlayStationa 3. Harisson je pomenuo da će konzola verovatno koristiti tehnologiju prepoznavanja korisnikovih pokreta, već upotrebljenu u dodatku za



PlayStation 2 po imenu EyeToy. Ideja je da se stvori sasvim nova vrsta igara u kojima će igrači unositi komande pokretima očiju i gestovima, ali i jezikom znakova, pa možda i izrazima lica i stavom, na osnovu kojih bi hardver mogao da protumači emocije! Da li ste do nedavno mogli da zamislite tako nešto u skorijoj budućnosti?

KRVAVI MARKETING



Acclaimova najnovija marketinška vragolija je vezana za igru koja uskoro treba da se pojavi, a radi se o akcionom naslovu Gladiator: Sword of Vengeance. S obzirom da se u igri radi o krvavim gladijatorskim borbama u Rimu početkom drugog veka nove ere, marketinški kreativci su smislili da preplave ulice nekih gradova Velike Britanije reklamnim posterima koji sadrže kertridže napunjene crvenom bojom koja će tokom šest nedelja stalno curkati niz zidove i na ulice! Naravno, Acclaim se obavezao da očisti krv kada prođe ova bloodvertising kampanja. Acclaimovi ljudi

DRIV3R, KAKO KUL IME

Atari je razglasio da će igra nekada prosto poznata pod nazivom Driver 3 sada dobiti naziv koji je valjda u očima i ušima marketinških direktora kompanije gotivniji - igra će se sada zvati DRIV3R. Atari je takođe s ponosom objavio da će svoje glasove u igri moći da čuju glumci Michael Madsen, Ving Rhames, Mickey Rourke i Michelle Rodriguez. No, sve ovo pada u senku jedne neizrečene vesti - ali tišina nekada ume da bude rečitija od vikanja. Naime, u ovim novim saopštenjima za štampu se nigde ne pominje PC verzija - kaže se samo da se igra očekuje na Xbox i PS2 platformama.



BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 72 72 522
NE odgovaramo putem SMS-a

odlučila da zatvori svoj odeljak za razvijanje novih igračkih uredjaja. Sega se za sada usresredjuje samo na razvoju novih igračkih naslova i svojih arkadnih mašina.

Cao redakcijo! Drug mi rece da Deus Ex 2 izlazi i za konzole. Da li je to tačno? Hvala.

Bonus

Deus Ex: Invisible War treba da izadje za XBOX i PC. Za sada nema nikakvih indicja da će ova igra izaći i za druge platforme.

Šta?! Sad će da naprave i film po igri Bloodrayne! Ovi samo prave filmove po igrama i stripovima,ala će se oni nakupiti para...

Bonus

Verovatno hoće : Šta da ti kažem, jedna industrija pokreće drugu. Spremaju nam se dosta ovakvih filmova, a samo neki od njih su: Spiderman 2, Resident Evil: Apocalypse, Punisher...

Kako mogu da kupim jos igrica za moj mobilni? Jel mi treba ona MMC kartica?
Imam Nokiju 3510i.
Bosko

Bonus: MMC kartice su samo za Nokiu N-Gage. Za tvoj mobilni telefon igre možeš



zaduženi za marketing mogu da se hvale da smišljaju nešto novo, ali svi ljubitelji serije The Simpsons se sećaju bilborda za Itchy&Scratchy Movie koji su imala sličnu foru, na radost mladenaca...

DOSADNI PENZIONERSKI DANI



Kako javlja Kyoto Journal, nekadašanji dugogodišnji predsednik Nintenda g. Hiroši Jamauči će u zrelom dobu od 76 godina ponovo biti predsednik - ali predsednik fondacije poznate pod imenom Ogura Hjakunin Išu projekat. Ispod ovog mističnog japanskog naziva krije se fondacija čiji je cilj promocija istoimene antologije 100 kratkih pesama napisanih od strane 100 japanskih pesnika iz srednjevekovnog perioda, od VII do XIII veka. Na osnovu ovih pesama je nastala i popularna japanska tradicionalna igra kartama u kojoj jedan igrač čita prvi deo poesmice, a drugi igrač mora da nađe kartu s njenim nastavkom. Svi koji se sećaju da je Nintendo izvorno bio kompanija za proizvodnju tradicionalnih japanskih karata neće se iznenaditi na ovu vest, kao ni na vest da se planira video igra na temu Hjakunin Išua...

DANCE DANCE REVOLUTION REKORD



Kako javlja Web lokacija Gamesarefun.com, nedavno tačnije 25. novembara je oboren svetski rekord u dužini neprekidnog igranja verovatno najpopularnije ìđuskačkeî igre na svetu, Dance Dance Revolution. Sedamnaestogodišnji Drew Gamble je neprekidno đuskao zapanjujućih trideset sedam i po časova, dok je njegov prijatelj diskvalifikovan posle osamnaest časova jer je pokušao da odđuska prebrzu ?! pesmu ne pitajte nas, tako glasi vest. Prema pravilima Ginisove knjige rekorda, đuskačima je bila dozvoljena pauza od pola minuta između pesama, kao i pauza od 15 minuta na svakih osam sati. Lepa stvar u celoj priči je što je ovo urađeno u cilju pomoći beskućnicima i trudnim maloletnicama u Sjedinjenim Državama.

VICE CITY MRZI HAITI

Već optuživan zbog inspirisanja ubistva i kvarenja miliona mladih ljudi, Grand Theft Auto Vice City je sada optužen i za rasizam. Dve grupe američkih Haićana - Haitian Centers Council i Haitian Americans for Human Rights -



PLAYSTATION MILIONČE

Sony Computer Entertainment America je upravo obnarodovao verovatno najvredniju nagradnu igru u istoriji nagradnih igara vezanih za digitalnu zabavu. Nagradana igra se bombastično zove Million Reasons to Play PlayStation 2 Combo Pack $1 Million Giveaway nema smisla ovo prevoditi. Pravila učešća se mogu naći na Web adresi www.PlayStationMillion.com, a glavna nagrada je, kao što možete zaključiti, ček na tačno milion američkih dolara!

PlayStation's MILLION Reasons To Play $
PS2 COMBO PACK $1 MILLION GIVEAWAY



BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 72 72 522
NE odgovaramo putem SMS-a

skinuti sa Interneta putem GPRS-a. Preporučujem ti da se konsultuješ sa svojim mobilnim operaterom.

U prošlom broju ste napravili grešku. Stavili ste "Kako se pravio Halo" u rubriku "Na vidiku". Pa to nije nova igra! HA HA HA :p

Bonus:

Err... Dough! Stara redakcija je kriva :

Svaka vam čast na onim rešenjima igara! Najviše mrzim kada u časopisu ima samo polovično rešenje. Najbolji ste Bonuse!

Bonus

Hvala, hvala.

Zasto ne izbacite onaj Boyz stuff i stavite nešto korisnije? Koga zanimaju stvari koje se ne mogu kupiti kod nas.

Bonus

Cenimo tvoje mišljenje i to pitanje se često postavljalo iz različitih razloga. Za sada ti ne mogu ništa preciznije reći vezano za sudbinu ove rubrike.

Argh! Hoću Halo 2 da igram što pre!! Bonuse pomagaj!!!

protestvovale su u gradskoj većnici u Njujorku jer, po rečima Henrya Franka, vođe grupe Haitian Centers Council, "ova igra uči igrače da ubijaju sve Haićane koje, inače, stereotipno prikazuje kao propalice, lopove i dilere droge."

NAJAVLJEN WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY



U svetlu nedavno završenog i nadasve uzbudljivog Svetskog prvenstva u ragbiju, Acclaim Entertainment International je najavio igru World Championship Rugby za PlayStation 2, XBOX i PC i to za mart sledeće godine. Ovu arkadnu sportsku simulaciju razvija britanski Swordfish Studios.

N-GAGE PUK`O?

Nokia od nedavno ima još jedan veliki razlog da bude nezadovoljna sa svojom N-Gage avanturom, jer su hakeri objavili svetu da su provalili zaštitu igara za ovu platformu, čime su omogućili da se N-Gage igre okačene na Mrežu slobodno mogu ipreuzeti i igrati na drugim moblnim telefonima koji koriste Symbian OS, kao što je recimo Siemens SX1. Na hakerskom Web CDfreaks.com se pojavio post da je N-gage ìpukío kao jajeî i da se uskoro može očekivati poplava N-gage igara na Internetu koje će svako s novijim mobilnim moći da igra. Hmmm, N-Gage bi zaista mogao da ispadne revolucija u mobilnom igranju, ali ne baš na način na koji je Nokia to htela...

NOKIA UZVRAĆA UDARAC

Kao što ste već pročitali, Nokia je već tokom druge nedelje prodaje svoje konzole/mobilnog telefona pretrpela ozbiljan udarac, jer pirati su objavili da su provalili zaštitu na karticama na kojima su pohranjene igre za N-Gage. Naravno, Nokia neće tek tako mirno posmatrati šta se događa - kompanija je samo par dana kasnije razaslala zvanično saopštenje u kome najavljuje da će "agresivno goniti" odgovorne hakere, kao i da će se truditi da zatvori sve sajtove na kojima se nađu kopirane igre za N-Gage ili softver koji je iskorišćen za hakovanje. Pored toga, kompanija najavljuje novi sistem zaštite, kao i igre koje će koristiti specifične mogućnosti samog N-Gagea,



što bi trebalo da onemogući igranje na drugim uređajima. Stvari se tek zahuktavaju...

FINAL FANTASY RADIO

Square Enix je objavio da je otvoren Internet radio po imenu Final Fantasy koji je ekskluzivno dostupan korisnicima America Online Radio@ mreže. Ako ste među takvim srećnicima i koristite Radio@AOL, Radio@AOL Broadband ili Radio@Netscape, možete pristupiti FF radiju pod kategorijom Soundtracks and More. Naravno, ova stanica pušta samo stvari sa soundtrackova za Final Fantasy igre - od FFVII do FFXI. Kompozitor svih ovih tema je Nobuo Uematsu, koga je kao velikog inovatora priznao čak i prestižni američki časopis Time, svrstavajući ga u prvih 100 kompozitora muzike sledećeg talasa. Square Enix se nada da će Final Fantasy radio provući ljude muzici iz video igara uopšte.

SQUARE ENIX™

UBI SOFT POBEDIO EA

Francuski izdavač Ubi Soft je dobio prvu rundu prave borbe protiv Electronic Artsa, u slučaju koji se vrti oko grada Montreala. Ako se sećate, nedavno je Ubi podneo tužbu protiv EA zbog četiri svoja bivša zaposlena koji su se preselili u EA-ov novoformirani montrealski odsek a koje je Ubi ugovorom obavezao da ne smeju da rade za neku konkurentsku firmu godinu dana pošto prekinu radni odnos sa kompanijom. Pa, žalbeni sud Kvebeka je za sada presudio u korist Ubi Softa. Četvorica programera

BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 72 72 522
NE odgovaramo putem SMS-a

Bonus

Popričaćemo ponovo sa momcima iz Bungie-a ;

Ja bih hteo da vas pitam nešto, ako smem. Ha naravno da smem! Da li možete
da objavite šifre za Simpsons:Hit & Run? Pleaseee

Bonus

Čim šifre postanu dostupne, moći ćeš da ih pročitaš u našoj dobro poznatoj rubrici "Trikovi i šifre".

SMS MESECA

Ćao Bonuseri : Zašto ne ubacite nekad neki smešan komentar ispod slika.
Ovako deluju malo monotono.

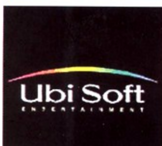
Bonus

Ja mislim da je to odličan predlog! Primetićeš da je u ovom broju nastao niz promena među kojima je i ta. Želeo bih ovom prilikom da vas ohrabrim sve, da nam šaljete vaše utiske o novonastalim promenama u časopisu. Šta vam se dopada, a šta ne? Imate bolja
rešenja? Mi, svakako, želimo da ih čujemo. Bonus će uvek biti otvoren novim idejama!

80 KLASIČNIH ATARI IGARA!? DAJ SVE!



Atari je izdao novu PC kolekciju klasičnih igara za Atari konzole u paketu s veoma intuitivnim imenom Atari: 80 Classic Games in One. Na razvoju je radio Digital Eclipse, a u pitanju je ponovno izdanje svih dosadašnjih reizdanja kako onih igara koje su se pojavile za automate tako i onih koje su se pojavile na starim konzolama dakle - reizdanje reizdanja!. Ovo izdanje je pritom obogaćeno sa još 62 igre za najklasicniju od svih konzola, legendarni Atari 2600. Ovo je definitivno najveća kolekcija starih Atarijevih igara ikada sastavljena.



ne mogu da rade u industriji video igara slede a četiri meseca, dok se ne razreši pravna borba oko toga da li je sama klauzula u ugovoru legalna. Za sada stoji činjenica je da je ugovor koji su nesretnici potpisali s Ubijem imao tu klauzulu. Eto zbog čega treba čitati i sitna slova. EA je rekao da će nastaviti da plaća osporene zaposlene dok se ne završi spor.

NEIZVESNA SUDBINA KILL BILLA

Kompanija Vivendi Universal je objavila da je za sada ostavila po strani planove o razvoju igre zasnovane na Tarantinovom najnovijem filmu Kill Bill, na koju je dobila prava početkom tekuće godine. Njihova izjava je sledeća: "Vivendi Universal Games ima prava na razvoj igre Kill Bill, ali trenutno igra nije u razvoju."



FINAL FANTASY XII

Na zatvorenoj konferenciji Square Enix je 19.novembra napokon predstavio Final Fantasy XII za Playstation 2, nastavak legendarnog RPG serijala. Sada osim jednog postera (objavljenog još u novembru prošle godine) i informacije da igru radi Square-ov divsion 4 (autori Vagrant Story-a i Final Fantasy Tactics-a) napokon imamo trailer iz igre sa gomilom shotova i podacima o priči i likovima.



Svet igre biće poznat igračima koji su igrali Final Fantasy Tactics jer se Final Fantasy XII desava na mestu koje se zove Ivalice. Poznata priča je za sada o dva kraljevstva, Arcadia i Rosaria, koja su u ratu godinama. Na strateški važnoj poziciji između dva zaraćena kraljevstva nalazi se malo treće kraljevstvo - Dalmaska. Sa invazijom tog kraljevstva od strane Arcadie, princeza Ashe se pridružuje pokretu otpora. Kao sto je ranije najavljeno, dva glavna lika u igri su Vaan i Ashe. Vaan je optimistični mladić iz starog kraljevstva Dalmaske koje je palo pod kontrolu imperije. Nezadovoljan situacijom tamo Vaan prekida svoje veze sa rođacima i krece u potragu za svojom slobodom. Kao avanturista, Vaan sanja o tome da jednog dana ima svoj airship. Ashe je jedina ćerka kralja Dalmaske i legalna naslednica trona. Nakon pada Dalmaske ona postaje vođja pokreta otpora protiv imperije. U dugoj poteri, Ashe gubi jednog po jednog prijatelja. Uprkos očajnoj situaciji Ashe ne gubi svoj ponos kao princeza, upoznaje Vaan-a i tu počinje njihova zajednička avantura.... Šta će se dalje desiti sa njima je vise nego očigledno za jedan Final Fantasy i ako autori obećavaju da ce love tema biti svedena na minimum ovog puta. Postavka za sada izgleda interesantno, starije igrače će tema 'pokret otpora protiv imperije' podsetiti na Final Fantasy VI.

Svet Final Fantasy-a takodje ima veze sa Final Fantasy Tactics Advance (Game Boy Advance) igrom za koju je objavljeno da će biti povezana sa FFXII na neki način. Sada napokon znamo o kakvoj se povezanosti radi jer se u FFXII pojavljuju rase iz FFTA tj. (pređite na sledeći pasus ako želite da izbegnete spoiler za FFTA) FFXII je igra koju je Mewt igrao i od koje je napravio svoj zamišljeni svet u kom se FFTA dešava! Tako da, ako ste igrali FFTA imali ste blagi preview sveta u kom će se FFXII dešavati. Pa ćemo tako u svetu FFXII videti mnoge poznate rase koje su se pojavile prvi put u FFTA kao sto su Bangaa gušteri i Viere, ratnice nalik na amazonke sa zečijim ušima (čist anime kliše ali niko se ne buni)

Final Fantasy XII je za sada 70% gotov i izaćiće u Japanu leta 2004 (ukoliko ne bude dodatnog otkazivanja). Za verziju za američko tržiste tj. za verziju na engleskom moraćemo da sačekamo jos par meseci od japanskog datuma. Nadam se samo da im neće trebati toliko vremena za lokalizaciju koliko im je trebalo za Final Fantasy X-2.

Evo i nekih za sada nepotvđenih detalja vezanih za FFXII koje je moguce pronaći na net-u ovih dana

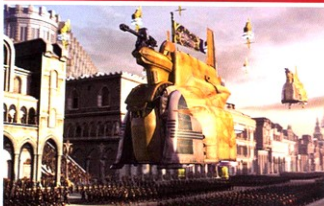
- Igra će stajati na dva gameplay DVD-a
- Povratak ogromne world-mape kao u svim FF igrama pre FFX
- Biće znatno manje FMV animacija (Square pokusava da smanji troskove produkcije?)
- Neće više biti random encounter borbi
- Imena nekih airship-ova će oraspoložiti stare FF igrače
- Rat koji se vodi u igri nije borba između ljudi i neke druge rase
- Većina likova se zasniva na ljudima iz Evrope (Ashe je bazirana na devojkama iz Francuske)
- U igri će biti nekoliko duela sa mačevima
- Slike koje su do sada objavljene su iz endžina koji jos nije zavrsen
- Kompletan tim koji stoji iza FFXII, zajedno sa ljudima koji daju glasove likovima, broji 300 ljudi.

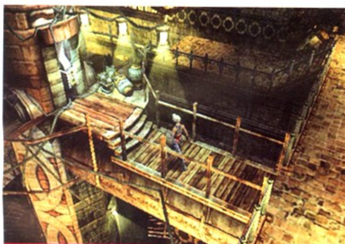

Ashe

Za najsvežije vesti o Final Fantasy-u XII posećujte ovaj veoma ažurni fan-sajt www.ffxii.org


FF12 - poster 2 (poster 1 ste videli vec dovoljno...)


Chocobo-si, jedan od zaštitnih znakova FF serijala su i u ovom delu


FFXII svet će biti pun različitih air ship-ova


Okruženje podseća dosta na Vagrant Story


Na ovoj slici vidimo i jednu pripadnicu Viera rase iz FFTA


Do tri lika u borbi


Menu na field ekranu - Neće biti random encountera?

Dead Or Alive Online

Tecmov Team Ninja je uvek izdavao Dead Or Alive igre za najsavršenije konzole koje su bile aktuelne u vreme kada su ih pravili, pa su tako sva tri dela izašla na različitim platformama. Sa ovom kompilacijom vlasnicima XBOX-a postaće dostupan kompletan DOA serijal i to u najboljem izdanju do sada.



Možete misliti šta hoćete o Dead Or Alive serijalu ali činjenica je da isti ima horde najrazličitijih obožavalaca sirom sveta. Dok su u zemlji porekla - Japanu DOA igre popularne zbog dubokog ali igrivog sistema borbi kao i zbog opsednutosti igrača likovima koji uživaju popularnost poznatih ličnosti, sa druge strane okeana imamo "she kicks high" fanove koji lude za DOA igrama zbog spektakularnih efekata, grafike sa kojom malo koja igra danas može da se poredi i naravno (ne)čuvenog bouncing efekta (ko je igrao makar jednu DOA igru zna o čemu pričam). Od kako je DOA serijal postao XBOX excluziva sa DOA3 kao promotivnom igrom u vreme pojavljivanja konzole kao i DOA Extreme Beach Volleyball-om kasnije, ova druga grupa obožavalaca se znatno povećala. Zbog tog a i ostalih razloga Tecmo je odlučio da izda obrade prve dve igre u vidu Dead Or Alive Online kompilacije za XBOX sa podrškom za igranje preko XBOX Live-a.

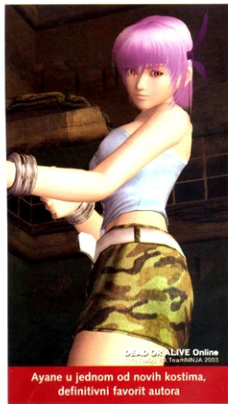


Kasumi u svom prvom kostimu - female ninja na DOA način

Prvi Dead Or Alive u ovoj kompilaciji je obrada verzije sa Sega Saturn-a samo sa filtriranom grafikom, šteta je što se autori nisu odlucili da portuju grafički bolju originalnu verziju sa arkada koju bi XBOX takođe mogao veoma lako da izgura, ali šta je tu je... ono što stvarno predstavlja excluzivu ove kompilacije je obrada drugog dela igre.

Dead Or Alive 2 spada u najpopularnije borilačke igare svih vremena sa preko 2 miliona prodatih primeraka od svog pojavljivanja 2000. godine.

DOA2 iz DOA Online-a je totalno prerađena verzija igre, grafika tehnički a i vizuelno prevazilazi i onu iz DOA3. Kompletan sadržaj DOA2:Hardcore sa PS2 je prenešen u novi endžin a dodato je i mnogo novih stage-ova, odeće za likove, novih poteza pa čak i među animacija koje će odgovoriti na neka ne odgovorena pitanja u priči (pod uslovom da ste uopšte svesni toga da ovaj serijal ima veoma složenu priču u pozadini)



Ayane u jednom od novih kostima, definitivni favorit autora



Kasumi na jednom od lepših stage-ova iz DOA2 Hardcore-a



Hayabusa originalni heroj ninja gaiden-a i nije u toliko lošoj poziciji



Ona šutira visoko čak i u DOA kecu



Kasumi u originalnom izdanju protiv dedice Gen Fu-a



Saturn DOA uz filtriranje grafike izgleda lepo čak i danas, a radi se o igri iz 1997

Dead Or Alive Online će biti prva 3D borilačka igra na XBOX-u sa podrškom za online igranje preko XBOX live-a, mada će moći i da se igra u offline-u kao i svaka druga borilačka igra pa ne dajte da vas ime zbuni. Igra će se pojaviti prvo na američkom tržištu do marta 2004. Osim na DOA Online, koji je već prilično gotov, Tecmov Team Ninja trenutno radi na naslovima kao sto su Ninja Gaiden, koji samo što nije izašao, i još dve DOA igre o kojima se jako malo zna - DOA: Code Chronus i Kasumi-Den.

KILLZONE

Originalno poznat kao projekat "Kin" ili možda "HALO Killer" u PS2 fanboy krugovima, Killzone je jedna od najočekivanijih i maximalno izvikanih igara za PS2 u 2003/2004 kalendarskoj godini.

Radnja igre smeštena je u ne toliko daleku budućnost gde je čovečanstvo već kolonizovalo dobar deo galaksije. Iznenada bez upozorenja počinje interplanetarni rat izmedju dve frakcije kolonista, Helghast-a koji žele da izvrše invaziju na zemlju i zemlji lojalne ekipe pod imenom ISA. Igra počinje sa 4 ISA vojnika koji 'operišu' iza neprijateljskih linija i ubrzo ostaju zaglavljeni tamo. Zarobljeni u napuštenoj zgradi okruženi gomilama Helghast-a, uhvaceni u pravoj 'Kill' zoni, mala grupa ISA ratnika će morati da započne svoju borbu za preživljavanje. Od tog momenta pa na dalje priča će vas provesti kroz 26 nivoa punih skriptovanih animacija i momenata koje ćete pamtiti. Kako autori obećavaju osećanje zarobljenosti u ogromnom konfliktu i konstantna tenzija će biti izraženija nego u bilo kojoj igri do sada.

Što se gameplay-a tiče, iako se radi o igri u kojoj vodite tim, igrač će kontrolisati samo jednog lika dok će ostala trojca biti vođeni od strane A.I-a i pokušavaće da vam na inteligentan način pomognu 'pokrivajući' vas i sl.


Okruženje izgleda prelepo

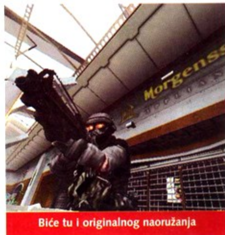
Slično većini modernih PC igara ovog žanra, svaki lik će imati specijalne osobine i praktične primene. Neki ratnici će moći da nose teška oružja dok će drugi biti specijalizovani za stealth. Druga dva skill-a nisu poznata za sada, ali se zna da će igrač moći da pređe igru 4 puta, svaki put na različit način u zavisnosti od toga kog lika izabere da kontroliše.

Killzone će imati 21 različito oružje svako sa alternative fire mogućnošću (ako ste ikada igrali neki noviji FPS na PC-u znate o čemu se radi). Granate, ručni topovi, lanseri raketa, pištolji i ostala 'uobičajena' oruzija su samo neka iz ogromnog arsenala koji će vam biti dostupan u ovoj igri. Opisan od strane samih autora kao mešavina SOCOM-a i Halo-a, Killzone-u će imati skalu za energiju sa štitom koji se sam obnavlja posle određenog vremena, sličnu onoj koju Master Chief ima.

Killzone će biti excluzivni naslov za PS2 koji se pravi sa jednim ciljom - da preuzme titulu najboljeg FPS-a sa konzola od Halo-a. Sa 26 nivioa, 21 oružjem, taktičkim elementima i najboljom grafikom koju PS2 može da realizuje možda će i uspeti u tome. Ukoliko niste znali igru razvija Guerilla Games (ranije poznati kao Lost Boys), a izdaće je Sony Computer Entertainment koji je zadužen i za kontrolu kvaliteta (i agresivno dizanje u nebesa ove igre u najavama). U svakom slučaju kako od njih niko bolje ne poznaje PS2 hardware, možemo očekivati maximalan kvalitet ovog naslova kada se pojavi sledeće godine.


Novi zaslepljujući svetlosni efekti


Ingame modeli izgledaju odlično



Biće tu i originalnog naoružanja


Whatcha lookin at?

WINNING ELEVEN 7 CHAMPIONS LEAGUE

Odavno najavljivana, dugo i brižljivo pripremana, konačno je i počela! Prva Beosoft Winning Eleven 7 liga šampiona (pretpostavljamo da to što se zove "prva" znači da će ih biti još)

Kao što smo i najavili u prošlom broju, Bonus će pratiti i iscrpno Vas izveštavati o svemu što se događa na i oko Beosoft Winning Eleven 7 lige šampiona, koja se ovih dana održava u prostorijama Sport kafea u Beogradu. Ono što nam se učinilo zanimljivo, a na šta ćemo Vam skrenuti pažnju ovim tekstom, su razlozi za ovoliku popularnost baš ove igre (Winning Eleven 7) i baš na ovoj konzoli (PlayStation 2). Potrudili smo se i za vas istražili srpsko tržište igara i obavili zanimljiv razgovor sa jednim od tvoraca ove igre, koji u celini možete pročitati na kraju ovog teksta.

"ČAK I ONI NAJUPORNIJI PROTIVNICI PRELASKA NA NOVI NASTAVAK WINNING ELEVEN SERIJALA MORAJU DA PRIZNAJU DA JE STARA DOBRA ŠESTICA OTIŠLA U ZASLUŽENU PENZIJU"



Čelnici Arsenala i Barcelone na utakmici Chelsea (Radmilo) - Milan (Miloš)

Reč, dve o samoj igri.
Winning Eleven 7 je najrealnija simulacija fudbala ikada napravljena za bilo koju konzolu (pogledati bonus 33). Naravno da to nije samo mišljenje potpisnika ovog teksta, nego što je mnogo važnije, mišljenje stručnih ljudi (programera, animatora, trenera, fudbalera...), kao i samih igrača (kojih ima svih uzrasta, nacija i obrazovanja). Doduše postoji i jedna manja grupa ljudi okupljena oko Šumičke filozofske škole i njihovog idejnog vođe koja tvrdi (kunu se u boga), da je stara verzija istog fudbala (Winning Eleven 6) još uvek kvalitetnija, realnija i što je po njima najvažnije nema bagove(?), za razliku od novog dela. U odbranu novog dela igre (Winning Eleven 7) stao je mudri Jerkovački mag koji tvrdi da je razlog za ovakve stavove Šumičke škole to što je Winning Eleven 7 realnija simulacija fudbala, a samim tim i dosta teža za igru, a to samo upornim i veoma talentovanim igračima omogućava da ovladaju svim potezima, kojih u ovoj igri ima skoro kao i u pravom fudbalu.



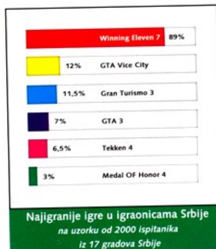
Ovako to rade Japanci (promocija Winning Eleven 7)

"U TRENUTKU KAD SU VLASNICI HILJADA IGRAONICA ŠIROM ZEMLJE POČELI DA RAZMIŠLJAJU O POVLAČENJU IZ POSLA ILI PRELASKU NA PC PLATFORME, POJAVILA SE GRUPA LJUDI KOJA POČINJE SA ORGANIZACIJOM TURNIRA U NAJPOPULARNIJOJ I NAJPRODAVANIJOJ IGRI NAPRAVLJENOJ ZA PLAYSTATION 2 KONZOLU WINNING ELEVEN 7 FUDBALU."

Što se tiče situacije na domaćem tržištu igara ona u kratkim crtama izgleda ovako. Već više od 5 godina suvereni vladar na domaćem tržištu je SONY sa svojom Playstation 1 konzolom, čije mesto poslednjih nekoliko meseci lagano zauzima nova SONY-jeva robna marka (nova u odnosu na PS1) Playstation 2. Već smo rekli da je Winning Eleven 7 najbolja fudbalska simulacija i da postoji samo na Playstation-u. Još ako pogledate dijagrame i tabele u kasnijem delu teksta shvatićete koliki je marketinški značaj organizovanja ovakvih i sličnih događanja, kako kod nas, tako i u svetu. Mrežno igranje na PC računarima u mnogobrojnim PC igraonicama toliko je uzelo maha zadnje 2 godine kod nas, da je rad brojnih SONY i NINTENDO igraonica bio ozbiljno ugrožen, a promet gotovo prepolovljen. I baš u trenutku punog zamaha PC igranja Konami izbacuje na tržište svoje do sada najbolje ostvarenje, na koje tržište reaguje izuzetno pozitivno i situacija vrtoglavo počinje da se menja. Iz dana u dan broj posetilaca PC igraonica je sve manji, a srazmerno sa tim gužva u do skoro posustalim SONY klubovima se ponovo stvara. Početkom Beosoft Winning Eleven 7 lige šampiona položaj SONY klubova se dodatno popravlja što pokazuju i grafikoni na sledećim stranama.

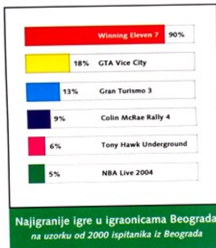
WINNING ELEVEN 7 CHAMPIONS LEAGUE

Veliki povratak konzola u igraonice širom Srbije počeo je krajem leta ove godine, a prognoze analitičara kažu da nas glavni talas zamene već "ofucanih" PC-ja novim konzolama očekuje početkom naredne godine.



Najigranije igre u igraonicama Srbije
na uzorku od 2000 ispitanika iz 17 gradova Srbije

Šta prosečan igrač u igraonicama širom Srbije najčešće igra pokazuju tabele na gornjem delu ove strane, koje su rezultat istraživanja obavljenog sredinom ovog meseca (decembar, 2003.), a koje ne bi bilo moguće obaviti bez velike pomoći mnogobrojnih igraonica, kojima se ovom prilikom zahvaljujemo. Već prvi pogled na tabele jasno nam stavlja do znanja zbog koje igre ljudi (prosečna starost anketiranih igrača bila je 19,2 godine) najčešće posežu za džojpedom. Ovakva situacija nije od juče. Još od pojave Goal Storm-a za PlayStation 1 (prvi zapaženi uspeh Konami-ja na polju fudbalskih simulacija za PlayStation) mogli ste naići na situacije u kojima se po igraonicama na svim ekranima vrti ista igra. Stvari su svakim novim nastavkom, iz meseca u mesec postajale sve "gore", tako da sada imamo armiju igrača "gladnih" utakmica i nadigravanja. Ono što su uradili organizatori Beosoft Winning Eleven 7 lige šampiona nije bilo ništa drugo do nuđenja hrane gladnima. Jer kako drugačije nazvati sve ono što se desilo posle početka prvog ozbiljnog takmičenja u fudbalu na konzolama (i to baš najboljeg fudbala na najboljoj konzoli). Da li se slučajno poklopilo ili ne pokazaće vreme, tek prodaja PC konfiguracija beleži nagli pad upravo u vreme početka Winning lige, dok sa druge strane prodaja konzola u isto vreme beleži vrtoglavi rast. Da li je i to slučajnost saznaćemo uskoro, jer naši analitičari predviđaju da će se taj trend rasta prodaje nastaviti i u prvom tromesečju sledeće godine. Ovi tržišni trendovi jasno se vide iz dve tabele date na dnu ove strane. Da postoji roba koja se bez obzira na ove "zemljotrese" na tržištu prodaje isto tako dobro pa u nekim slučajevima i bolje nego ranije pokazuje tabela koja se nalazi na sredini ove strane. U ovom broju našeg časopisa predstavićemo vam deo odgovornih za veliki oblak prašine koji se 16. novembra digao iznad Srbije u trenutku izvođenja početnog udarca na utakmici prvog kola grupe "A" MILAN (Ćurčić Aleksandar) - JUVENTUS (Pokrajac Đorđe) Beosoft Winning Eleven 7 lige šampiona. Na žalost na ovim stranama nemamo prava da objavimo slike i izveštaj sa pomenute utakmice, koja se završila pobedom aktuelnog prvaka Evrope minimalnim rezultatom 1:0. U pomenutoj grupi "A" inače glavni favorit i posle odigrana 4 kola prvoplasirani u grupi je Londonski Arsenal predvođen lucidnim i uvek hladnim Međedović Petrom jednim od 4 predstavnika Jerkovačke škole loptanja. Inače celo takmičenje organizovano je kao i prava liga šampiona. Što znači da liga ima 32 učesni-

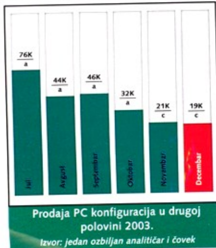


Najigranije igre u igraonicama Beograda
na uzorku od 2000 ispitanika iz Beograda

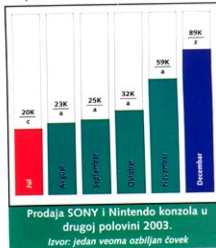


Prodaja margarina na tržištu Srbije u drugoj polovini 2003.
Izvor: ušće velike reke holding

"POJAVA KONAMI-JEVOG WINNING ELEVEN 7 FUDBALA U TREĆEM KVARTALU OVE GODINE IZAZVALA JE DOSTA BURE NA I ONAKO DOSTA KRHKOM DOMAĆEM TRŽIŠTU. NAŠA ANALIZA POKAZUJE DA JE JEDAN OD RETKIH SEGMENATA TRŽIŠTA KOJI NIJE PRETRPEO VELIKE POTRESE BILO TRŽIŠTE MARGARINA"



Prodaja PC konfiguracija u drugoj polovini 2003.
Izvor: jedan ozbiljan analitičar i čovek



Prodaja SONY i Nintendo konzola u drugoj polovini 2003.
Izvor: jedan veoma ozbiljan čovek


Rade (Milan) i Velja (Manchester City) u prijateljskom odmeravanju snaga


Arsenal (Pera) glavni favorit za osvajanje prvog mesta u A grupi u duelu sa Milanom (Aca)

ka podeljenih u 8 grupa po 4 ekipe (igrača). Liga se igra od 16. novembra svake nedelje u terminima od 18 do 22 časa u prostorijama SPORT kafea. Većina učesnika dobila je poziv za učešće u ligi, mada ima i onih koji su pravo igranja izborili kroz naporne kvalifikacije. Posle takmičenja po grupama (završava se 21. decembra) očekuju nas neizvesne utakmice osmine finala u kojima će učestvovati po dve prvoplasirane ekipe iz svake grupe. Sada ćemo vam predstaviti i većinu ostalih takmičara uz napomenu da nemamo pravo na objavljivanje kompletnih rezultata i tabela, niti na objavljivanje izveštaja sa utakmica u časopisu. (otkupili smo ekskluzivna prava jedino za objavljivanje na internetu). Tako da ako ste u mogućnosti posetite naš sajt www.bonus.co.yu na kome možete naći kompletne rezultate i tabele svih grupa Winning Eleven 7 lige šampiona posle 4 odigrana kola. Dakle stali smo kod grupe "B" u kojoj se nalaze Liverpool (Mihailo), Real Madrid (Damjan), Juventus (Bojan) i Newcastle (Brka). Posle do sada viđenog u ovoj grupi i prema formi takmičara, možemo da konstatujemo da bi sve osim plasmana Reala i Juventusa u dalji tok takmičenja bilo ravno senzaciji. U grupi "C" uprkos dobroj igri mlađanog Rahman Nikole sa Milanom, čini se da će ipak u dalji krug takmičenja otići Inter vođen sigurnom rukom Jovanović Filipa i Arsenal na čijem je čelu maestralni Tockić Vladimir još jedan od favorita za osvajanje trofeja namenjenog pobedniku lige šampiona. Velja (Manchester City) od koga se očekivalo mnogo više nije pružio ni delić onoga zbog čega i jeste jedan od učesnika lige šampiona.

Gotovo sigurni učesnici osmine finala lige šampiona iz grupe "D" su Arsenal (Veselin) i Juventus (Marić), a takmičenje završavaju Real (Lisica Goran), najgrublji igrač lige, kao i bezidejni Milan (Potkonjak Milan).


Do sada bez milosti za protivnike Šećibović Vedran (Milan)


Fedorovi (Barcelona) navijači u pauzi


Damjan (Real) i Mihailo (Liverpool)

"ZA SVE ONE KOJI MISLE DA SU MOŽDA NEOPRAVDANO IZOSTAVLJENI SA SPISKA ZA PRVU BEOSOFT WINNING ELEVEN 7 LIGU ŠAMPIONA, EVO INFORMACIJE DA PREKO NAŠEG ČASOPISA MOGU OSTVARITI KONTAKT SA ORGANIZATORIMA LIGE I MOŽDA STEĆI PRAVO UČEŠĆA NA NEKOM OD SLEDEĆIH TAKMIČENJA."

PRAVILA

- Golman je namešten na tri zvezdice od mogućih pet.
- Kamera je nameštena na "Wide"
- Igra se bez radara i bez imena igrača u toku utakmice.
- Dozvoljeno je nameštati taktike i formaciju kao i sve opcije iz "FORMATION SETUP"-a.
- Utakmica traje deset minuta.
- Stadion je nameštena na "RANDOM"

Vreme je namešteno na "RANDOM"

Sudija je nameštena na "RANDOM"

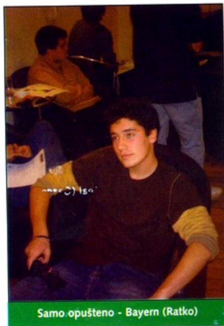
Kartoni se prenose iz utakmice u utakmicu:

- Dva žuta kartona (jedna utakmica neigranja)
- Jedan crveni karton (jedna utakmica neigranja)
- Dva crvena kartona (dve utakmice neigranja)


Barcelona (Fedor) preslišava Newcastle (Brka)


Iz kola u kolo sve bolji - Milan (Rade)

U grupi "E"se jedino ne zna ko će u osmini finala praviti društvo sigurnom i za protivnike nemilosrdnom Liverpool-u (Leković Milivoje), jer su u trku za drugu poziciju ravnopravno ušli Milan (Pavlović Miloš) i Juventus (Denona Vladimir). Za simpatičnog momka iz Jerkovića, Malešević Radmila, takmičenje odavno nema nikakav takmičarski značaj. I stigosmo do voljom žreba odlučeno, najjače grupe u ligi, grupe "F". Sačinjavaju je uvek jaki Bavarci iz Minhena, vođeni veštom rukom Ristović Ratka, vanzemaljci iz Madrida, predvođeni Zizu-om i Figom, koje vodi -crni džojped treći dan- Milovanović Milan momak koji iz utakmice u utakmicu uveseljava publiku u SPORT kafeu. Ništa manje atraktivan je i njihov rival u grupi Roma (Krajinović Draža), koja se kao ni Milan (Ćosić Rade) nije odrekla ambicija za visok plasman i to ne samo u grupi. Sve u svemu ko god da prođe dalje iz ove grupe biće najozbiljniji kandidat za osvajanje Winning Eleven 7 lige šampiona. Grupa "G" je jedna od onih u kojoj se i pre početka takmičenja pobednik znao. Prognoze su se ispostavile kao tačne, pa je favorit Pastuović Ivan (Barcelona) sigurnom i čudesno laganom igrom lomio protivnike jednog za drugim, tako da već sada može da počne sa vežbanjem jedanaesteraca za eliminacione borbe. Drugi putnik za osminu finala će verovatno biti mladi Fedor Popović (takođe Barcelona), koji iz kola u kolo igra sve sigurnije. Još jedino ekipa Milana (Ristović Marko) može da promeni poredak u grupi. Što se ekipe Chelsea (Gavrilović Aleksandar) tiče izgleda da su nesretni porazi na početku takmičenja razorno delovali na njihov moral, pa će prava sreća biti ako do kraja takmičenja ne dožive neki veći brodolom. I ostalo nam je samo da vam predstavimo grupu "H" u kojoj se po nama nalazi najveći favorit (bez obzira šta je do sada rečeno za ostale takmičare) za osvajanje prve Beosoft Winning


Samo opušteno - Bayern (Ratko)

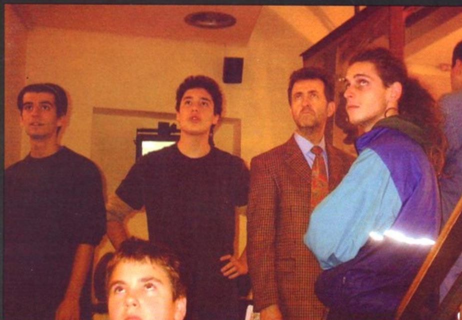

Jedan od najatraktivnijih: Real (Milan)

Eleven 7 lige šampiona. Ime mu je (zapamtite ga dobro) Šećibović Vedran i igra sa ekipom Milana. Za opis načina na koji on igra trebala bi nam cela strana, a izveštaje sa Vedranovih i ostalih utakmica možete naći na internet adresi: www.bonus.co.yu

"KVALIFIKACIONI TURNIRI ZA UČEŠĆE U SLEDEĆOJ LIGI ŠAMPIONA (U FEBRUARU 2004.) KOJA ĆE PO SVOM SASTAVU BITI NAJJAČE TAKMIČENJE ORGANIZOVANO KOD NAS DO SADA, ODRŽAĆE SE U SONY KLUBOVIMA ŠIROM SRBIJE. AKO STE ZAINTERESOVANI ZA ORGANIZACIJU TURNIRA U VAŠOJ IGRAONICI POZOVITE REDAKCIJU ČASOPISA BONUS"

U grupi sa Milanom su još Barcelona (Jusović Enis) koja će najverovatnije uz Milan u osminu finala iz ove grupe, Borusia Dortmund (Obradović Stevan) od koga smo svi više očekivali i veliko razočarenje Arsenal (Aleksandar Vasović).


Konačno mi je krenulo - Juventus (Bojan)



Veoma je teško odvojiti pogled od ekrana kada je joypad u pravim rukama

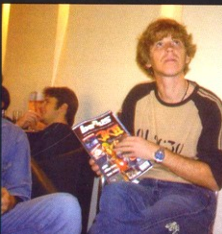


Satori Kim (levo) sa snimateljem Tokijske KY 3 televizije

Zanimljiv događaj u vidu Beosoft Winning Eleven lige šampiona bio je povod za intervju sa alfom i omegom Konami-jevog razvojnog tima, gospodinom Satory Kimom koji ovih dana boravi u Beogradu.

BONUS: Gospodine Satory koji su razlozi vašeg boravka u Beogradu?
Kim Satory (KONAMI): Pa, u Beograd smo doputovali sa zadatkom da se bolje upoznamo sa prilikama u Srpskom fudbalu, konkretno u fudbalskom klubu Partizan koji bi trebalo da bude uvršten u izbor klubova u sledećem nastavku Winning Eleven serijala i da na taj način što vernije prenesemo način igre i pojedinačne kvalitete svakog od igrača Beogradskog kluba. Naravno iskoristili smo lepu priliku da obiđemo pojedine firme koje se bave prodajom i distribucijom našeg software-a.

BONUS: U čemu je suštinska razlika između Winning Eleven-a i ostalih simulacija fudbala?
Kim Satory (KONAMI): Pa mi smo još u samom startu želeli da stvorimo igru koja će igraču stvarati osećaj prave utakmice i da koliko je moguće izbegnemo kliše klasične sportske simulacije. Trudili smo se da do detalja prenesemo samu postavku igre jednog tima. To podrazumeva sve! Od formacije u kojoj će igrati određen tim, pa preko određivanja ofanzivnih i defanzivnih zadataka svakog fudbalera ponaosob, sve do dodeljivanja posebnih uloga nekim igračima (kapiten, igrač koji izvodi kornere ili "slobodnjake" i sl.), što sve zajedno u velikoj meri utiče na događanja na terenu kao u ostalom i na pravoj utakmici. Takođe možete primetiti da sama igra zavisi od više parametara kao što su: forma ekipe, raspoloženje glavnih igrača u timu, sudijske odluke..., pa će isti igrač u identičnoj situaciji sasvim drugačije reagovati u zavisnosti od gore navedenih uticaja. Primetićete da, recimo golman, ponekad brani i nemoguće, a da nekad "kiksira" u situacijama kada bi morao da odbrani lagan šut. Ali osvrnite se još jednom na pravi fudbal i setimo se recimo bravura mladog Partizanovog golmana



Grubijan sa bonusom - Real (Gazda Lija)

Đorđa Pantića na susretima lige šampiona i reakcija istog golmana na prvenstvenoj utakmici protiv Crvene Zvezde. E upravo je taj uticaj sreće, raspoloženja i kompletne atmosfere u timu ono što mi pokušavamo da prenesemo našim konzumentima. Naravno, najveći udeo u ukupnoj igri ima igračeva spretnost o rukovanju džojpedom i pravovremene reakcije na događanje na ekranu.

BONUS: Kako vi ocenjujete sve ovo što se dešava oko Winning Eleven-a (turniri, lige...) i da li ste zadovoljni reakcijom Srpskih igrača virtuelnog fudbala na najnoviji nastavak?
Kim Satory (KONAMI): Pa mi preko našeg partnera u Srbiji firme Beosoft, redovno pratimo događanja na ovom tržištu i za sada smo više nego zadovoljni ukupnom situacijom. Turniri i lige su vrhunski organizovani, a kvalitet igre prikazan na istima je na vrlo visokom nivou.

BONUS: Koji su planovi vaše firme vezani za ovo podneblje?
Kim Satory (KONAMI): Konami kao firma će nastojati da podrži Winning Eleven scenu u Srbiji i da kroz brojne aktivnosti omogući najboljim igračima da pokušaju da nešto više urade i na svetskoj sceni.

BONUS: Da li to znači da ćemo uskoro imati prilike da vidimo i nekog našeg igrača na najvećim svetskim takmičenjima?
Kim Satory (KONAMI): Upravo o tome govorim. I ova Beosoft liga šampiona, koja je trenutno u toku, jedno je od takmičenja kroz koje će Konami regrutovati svoje predstavnike iz Srbije na velikom turniru koji će iduće godine biti organizovan u Tokiju, na kome će učestvovati oko 100 najboljih igrača iz 32 zemlje, među kojima će se pojaviti i igrači iz Srbije.

BONUS: Zahvaljujemo se na poklonjenom vremenu i nadamo se da ćemo se videti u Tokiju, gde će Bonus pratiti igre naših na ovom takmičenju.
Kim Satory (KONAMI): Hvala i vama. Japan sa nestrpljenjem očekuje Vaš dolazak.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

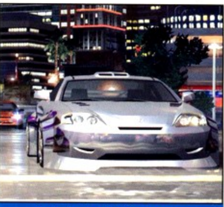
Pre nešto manje od 10-tak godina, tačnije sredinom 1994. Electronic Arts je pokrenuo jednu od svojih najvažnijih franšiza do današnjih dana objavivši The Need For Speed za 3DO, konzolu za koju verovatno nikada niste ni čuli. Iako je imala samo 3 staze i 8 automobila igra je dobijala izuzetno visoke ocene tako da je naredne godine njeno prošireno izdanje konvertovano i na druge platforme - Saturn, Playstation i PC. U sledećim godinama usledili su novi nastavci (i dve specijalne edicije prve dve igre iz serije) koji su po pravilu bili totalno drugačiji od svojih prethodnika (ako tu izumemo Need For Speed IV High Stakes koji je praktično prošireni Need For Speed III Hot Pursuit) ali koji su i dalje imali nešto zajedničko - najbrže automobile sveta na jednom mestu. Međutim, sada je došlo vreme da se i to promeni...



Okruženje u kome vozite je šareno i bogato detaljima

Slep model novog EA biznisa "dajmo ljudima ono što mi mislimo da žele sa etiketom nekog našeg brand-a" je doveo do toga da novi Need For Speed odstupi od dosadašnje tradicije pa je tako kombinacija egzotičnih skupocenih automobila na prelepim stazama zamenjena trenutno popularnim noćnim trkama sa modifikovanim 'pritupačnijim' modelima koje su proslavili Fast and Furious filmovi, blockbuster hitovi zadnja dva leta.

Naravno, bilo bi nepravedno da Undergroundu kao manu uzmemo to što je očigledno inspirisan trenutnim trendovima - uostalom, kao što smo već rekli, Need For Speed se radikalno menjao iz godine u godinu pa pojava jednog ovakvog naslova sigurno ne može nikoga preterano da iznenadi. Igara zasnovanih na ilegalnim noćnim trkama bilo je i ranije, u poslednje vreme to su bili nedovršeni Test Drive i daleko kvalitetniji Midnight Club II. U odnosu na njih Need For Speed: Underground ipak nudi nešto novo - pravu filmsku atmosferu koju gradi gomila sitnijih i krupnijih detalja.



Izgled automobila koji vozite određuje samo vaša mašta... i količina novca kojom raspolažete

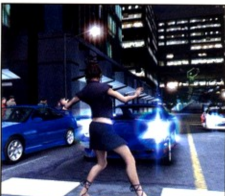
Iza Underground-a stoji BlackBox, tim koji je prošle godine izdao Need For Speed: Hot Pursuit 2 za PS2, definitivno najbolju verziju te igre. Na svu sreću, Blackbox je sada radio verzije Undergrounda za sve trenutno aktuelne sisteme tako da će vlasnici GameCube-a, Playstationa 2, XBOX ali i PC-ja imati praktično isto igračko iskustvo, koje se razlikuje samo u par detalja koje ćemo pomenuti u tekstu.

"NAJVEĆA ORIGINALNOST NOVOG NFS-A KRIJE SE U ČINJENICI DA JE ZA RAZLIKU OD VEĆ POMENUTIH IGARA SLIČNE TEMATIKE AKCENAT U POTPUNOSTI BAČEN NA "BUDŽENJE" AUTOMOBILA KOJI UGLAVNOM VODE POREKLO IZ EVROPE I JAPANA."

Najveća originalnost novog NFS-a krije se u činjenici da je za razliku od već pomenutih igara slične tematike akcenat u potpunosti bačen na "budženje" automobila koji uglavnom vode poreklo iz Evrope i Japana. Glavni mod igre nosi naziv Underground i predstavlja career mod u kome standardno počinjete sa slabim, serijskim automobilom (na početku imate izbor od 6 modela) i borite se za sticanje novih vozila, delova, staza ali i povećanja sopstvenog rejtinga. Ukupno postoji 112 misija za dokazivanje, ali daleko od toga da su one stereotipne i da se svode samo na klasično jurcanje ulicama gasom do daske. Zapravo, ukupno postoje 3 tipa trka i to Race, Drift i Drag. Race u sebi objedinjuje više vrsta takmičenja pa tako postoje trke od tačke A do tačke B (Sprint), kružne trke u više krugova, trke na vreme i nokaut u kome posle svakog kruga otpada poslednji takmičar sve dok ne preostane samo jedan automobil na stazi, mod koji svaki NFS ima. Drag i drift takmičenja koja su izuzetno popularna u Severnoj Americi odnosno Japanu predstavljaju opet potpuno drugačije iskustvo. Drag mode nema potrebe posebno objašnjavati osim što moramo konstatovati da je urađen bolje nego u bilo kojoj drugoj igri do sada, dok je u Drift modu cilj da izvodite atraktivna bočna klizanja (powerslide) i zaradite više poena od preostalih konkurenata. Ovaj mod ima nešto drugačiji kontrolni sistem s obzirom da je isključena kontrola proklizavanja, što je i neophodan uslov da bi powerslide uopšte bio moguć. Kada tome dodate i specijalne izazove poput trka 1 na 1 jasno je da vam Underground mod sigurno neće postati dosadan.

"ŠTO SE TIČE FIZIČKOG MODELA ON JE I OVAJ PUT KOMBINACIJA ARKADE I SIMULACIJE - UHODAVANJE U IGRU JE IZUZETNO LAKO, ALI ĆE ZA DOBRE REZULTATE BITI POTREBNO DOSTA VEŽBE."

Što se tiče fizičkog modela on je i ovaj put kombinacija arkade i simulacije - uhodavanje u igru je izuzetno lako, ali će za dobre rezultate biti potrebno dosta vežbe. Spoljna kamera je sada daleko upotrebljivija za vožnju od one u Hot Pursuitu 2, ali je prava šteta što kao i u toj igri ne postoji pogled iznutra. Prava novina su poeni za stil koje dobijate za atraktivnu vožnju kada npr. izbegnete sudar u poslednjem trenutku ili savladate krivinu bočnim klizanjem, vidi se da su ljudi iz BlackBox-a igrali Burnout 2 i Gotham Racing. Naravno, ovi poeni imaju svoju svrhu i omogućavaju otključavanje novih delova, pojavljivanje na naslovnim stranama časopisa (nešto slično viđeno je u prastaroj PC igri Fatal Racing/Whiplash) ili dobijanje specijalnih vozila koja možete koristiti u Quick Race modu. Osećaj brzine je strahovito dobar i tu novi NFS gotovo i da nema konkurenta među današnjim igrama. To nije samo posledica



Fast And Furious simulator bez atraktivne starterke? Neće moći!



Motion blur izgleda spektakularno i na slikama, a pogotovo u akciji



Meni za podešavanje automobila

fantastičnog motion blura (odnosno zamućivanja ekrana prilikom postizanja velikih brzina) već i činjenice da ovde 200km/h deluje kao ista brzina u stvarnosti.

"OSEĆAJ BRZINE JE STRAHOVITO DOBAR I TU NOVI NFS GOTOVO I DA NEMA KONKURENTA MEĐU DANAŠNJIM IGRAMA. TO NIJE SAMO POSLEDICA FANTASTIČNOG MOTION BLURA (ODNOSNO ZAMUĆIVANJA EKRANA PRILIKOM POSTIZANJA VELIKIH BRZINA) VEĆ I ČINJENICE DA OVDE 200KM/H DELUJE KAO ISTA BRZINA U STVARNOSTI."

Tjuningu automobila je posvećena zaista velika pažnja i on je neophodan sastojak recepta za pobedu. Na automobilima možete menjati bukvalno sve što poželite počevši od dodavanja "suknjica" sa strane do spojlera, usisnika za vazduh, novih svetlosnih grupa, boje i šara i još mnogo, mnogo toga. Svaka kategorija estetskih dodataka sadrži veliki broj delova autentičnih proizvođača što znači da postoje na hiljade kombinacija na koje možete da sredite vaš automobil - praktično je sigurno da kreacija koju vi stvorite na postoji nigde drugde. Ipak, za pravo poboljšanje performansi bitnije su mehaničke izmene poput pojačavanja motora, amortizera, kočnica pa čak i nitroa koje dolaze u tzv. performance paketima koje izrađuju pravi brendovi poput AEM, Aerospeed, DC Sports, Injen Technology i HKS USA (koliko vam zapravo znače ova imena?) Ipak, treba napomenuti da su ove nadogradnje predefinisane, odnosno da se posle kupovine postavljaju na vaš automobil i ne mogu se dalje menjati. Za hardcore ljubitelje tjuninga to će biti malo razočarenje, ali je i to mnogo više nego što možete pronaći u nekoj drugoj igri.

Što se tiče veštačke inteligencije protivnika, ona uglavnom zaslužuje pohvale. Kompjuterski kontrolisani vozači ponašaju se gotovo kao pravi igrači i ni u kom slučaju nisu bezgrešni. Vrlo često se dešava da se kao i vi


Unikatni modeli kao što je ovaj ne mogu se koristiti u Underground modu

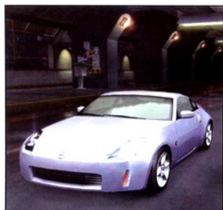
zakucaju u nekog od učesnika u saobraćaju, a to se može desiti u bilo kom momentu trke, čak i na njenom samom kraju. Al je takođe u stanju da se bori sa vama za poziciju pa čak i da koristi prečice. Na našu veliku žalost, postoji jedna kvaka u celoj priči, a to je čuveni catch up logic. Naime, koliko god vi dobro vozili u Underground modu protivnici će uvek biti na svega nekoliko sekundi iza vas, tako da je samo jedna greška dovoljna da izgubite vodeću poziciju. Da bi ste shvatili koliko je catch up logic loša stvar pomenućemo samo da smo u jednoj trci namerno krenuli sa starta sa 20 sekundi zakašnjenja a da se ta razlika već posle jednog minuta potpuno istopila! Jedina olakšavajuća okolnost je tužna činjenica da sve više vozačkih igara ima isti problem a među njima čak i Gran Turismo 3. Quick race mod je na svu sreću pošteđen ove gluposti jer se tamo može isključiti ako to želite.

"IZBOR AUTOMOBILA NIJE NAROČITO BOGAT TAKO DA IH UNDERGROUND BROJI OKO 20-TAK, ŠTO IPAK NIJE MALO KADA SE IMA U VIDU DA SE ONI MOGU PRERADITI DO NEPREPOZNATLJIVOSTI."

Izbor automobila nije naročito bogat tako da ih Underground broji oko 20-tak, što ipak nije malo kada se ima u vidu da se oni mogu preraditi do neprepoznatljivosti. Među njima nalaze se Volskwagen Golf GTI, Ford Focus ZX3, Mazda RX-7, Nissan Skyline GT-R, Honda Civic Si, Acura RSX, Honda S2000, Mitsubishi Lancer, Peugeot 206 GTI, Toyota Celica GT...

"BEZ OBZIRA NA SITNIJE PROBLEME KOJI UKLJUČUJU I MONOTONI IZGLED STAZA, UNDERGROUND JE I DALJE VIZUELNO IZUZETNO PRIVLAČNA IGRA, JEDNA OD NAJBOLJIH ZA PLAYSTATION 2. NOĆNE TRKE DEFINITIVNO NIKADA NISU IZGLEDALE BOLJE."

Grafički, Need For Speed tradicionalno briljira mada ima i svojih nedostataka. Automobili su sjajno urađeni, ali stiče se utisak ne na nivou onih iz prošlog nastavka istih programera. Okruženje u kojima se odvijaju trke je detaljno, šljašteće i izuzetno kolorično, a same staze sadrže prečice i skokove što ih čini izuzetno atraktivnim za vožnju. Refleksija je urađena savršeno, a s obzirom da je asfalt konstatno mokar, imaćete priliku da uživate u njoj. Problem je međutim što se refleksija na









Evolucija od "golog" serijskog automobila do trkačke zveri

kolima ne podudara sa okruženjem i što je usporena, pa sve deluje dosta čudno. Upravo zbog preterivanja sa efektom refleksije Underground nema stabilan frame rate već on relativno često varira i može prilično da se spusti ispod standardnih 30 frejmova, kada ćete jasno primetiti seckanje, kojeg gotovo i



Drift takmičenje je nešto potpuno novo u trkačkim igrama

da nema u XBOX i PC verziji. Stvar deluje još čudnije kada se ima u vidu da se na stazi uvek nalazi maksimalno 4 automobila (što nikako ne uzimamo za manu, jer u ovakvim trkama i inače učestvuje mali broj vozila)

Sa druge strane motion blur efekat je urađen zaista fantastično, zasigurno bolje nego u bilo kojoj drugoj igri i zaista ga treba doživeti. Sve to nije toliko čudno kada se zna da je EA angažovao jednog poznatog Holivudskog stručnjaka za vizuelne efekte (čovek je već bio nominovan za Oskara) koji je bio glavni savetodavac za njihovu implementaciju.

Bez obzira na sitnije probleme koji uključuju i monotoni izgled staza, Underground je i dalje vizuelno izuzetno privlačna igra, jedna od najboljih za Playstation 2. Noćne trke definitivno nikada nisu izgledale bolje.

Zvuk se savršeno uklapa u atmosferu jedne ovakve igre, a svoje mesto u njoj je opet našao famozni EA Trax. Među 26 pesama dominira uglavnom hip-hop i NU metal, tako da će poklonici ovih žanrova biti najzadovoljniji. Među izvođačima nalaze se i velika imena kao što su Crystal Method ili Rob Zombie, a neki od njih su radili i pesme ekskluzivno za ovu igru. Grmljavima koju proizvode automobili je krajnje autentična jer je EA snimao zvukove motora svih automobila koji se nalaze u igri pri različitim obrtajima, po ugledu na ono što su radili tvorci famoznog Gran Turisma 3. Za vlasnike 4.1 zvučnih sistema dobra vest je da Underground podržava THX i Pro Logic II sa kojima igranje definitivno dobija novu dimenziju.

Iako znamo da kod nas nema realnih uslova za igranje ove igre u multiplayeru, dužni smo da ga pomenemo jer ga je EA zaista odlično implementirao. Za razliku od ostalih konzolnih verzija igre (za XBOX i GameCube), PS2 verzija ima podršku za online igranje, i to ne samo protiv drugih vlasnika PS2 konzole već i PC igrača koji takođe imaju ugrađenu online opciju. Dostupni modovi u multiplayeru su Race, Drift i Drag i u njima može učestvovati do 4 igrača. Interesantno je da su neki sadržaji igre rezervisani upravo za online mod - npr. imate mogućnost da pogledate protivnička kola pre početka trke pa čak i da proverite kakve su vam šanse za pobedu. Na kraju, nekoliko slika na naslovnoj strani možete osvojiti samo igranjem u mreži. Radi optimizacije, odnosno sprečavanja laga (koji je neizbežan ako ne posedujete neku brzu konekciju, najmanje kablovski net) saobraćaj je u online modu isključen. Kao i u single playeru postoji reputation meter čija će visina zavisiti od vašeg učinka na samim trkama. Zbog svega, samo nam je još više krivo što nismo u mogućnosti da ga isprobamo.

Sve u svemu, Need For Speed Underground je odlična igra, koju samo nekoliko problema sprečava da uđe u krug najboljih ostvarenja za PS2. Pored pomenute monotonije okruženja i problema u brzini animacije, jedini bitni nedostaci su zaista začuđujuće izostavljanje policije i neshvatljivo izbacivanje replay moda - trke su uglavnom toliko uzbudljive da bi ste ih rado ponovo pogledali.

bonus IGROMER

Izdavač: EA Games
Žanr: Vožnja



- 1 - 2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

OCENE	
GRAFIKA	4.5
ZVUK	5
KONTROLA	4.5
TRAJNOST	4.5

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

Castlevania je jedna od danas najvećih franšiza kompanije Konami, što nije bez razloga. Igre iz serijala Castlevania su uvek pružale izvanredno igračko iskustvo i zbog toga su stekle ogromnu popularnost širom sveta.

Najbolja igra iz Castlevania serijala je definitivno Symphony Of The Night u verziji za PSX. Ta Castlevania je bukvalno savršena. Posle nje fanovi serijala dobili su dve Castlevania-e za Nintendo 64 konzolu. Obe su bile u tri dimenzije sa užasnom kamerom i još gorom igrivošću. Posle toga Konami je počeo rad na novoj Castlevana-i za Sega-inu novu konzolu Dreamcast. Ta igra nikada nije ugledala svetlost dana iz više razloga. Prvi je bio krah Dreamcast-a, a drugi je bio što sama igra nije prošla Konami-evo Q&A odeljenje, to jest nije imala zahtevani kvalitet da bi bila izdana. Posle duže pauze dobili smo nove nastavke Castlevania-e koji su se vratili korenu to jest 2D grafici. Ove Castlevanie su izašle za Nintendovu handheld konzolu GameBoy Advance. Ti nastavci su bili odlične igre, ali je ipak postojala potreba za pravom Castlevania-om za neku od kućnih konzola. To je uvideo i sam Konami pa je najavio novu Castlevania-u za PS2. Mnogi su diskutovali da li će igra biti 2D ili 3D, ali ipak se moglo pretpostaviti da će Konami pod pritiskom tržista koje zahteva 3D grafiku izdati Castlevania-u baš u 3D okruženju. To se i desilo, ali ovaj put Konami nije doživeo fijasko kao sa N64 verzijama nego je izdao igru koja sa ponosom može da nosi reč Castlevania u svom imenu.

"MNOGI SU DISKUTOVALI DA LI ĆE IGRA BITI 2D ILI 3D, ALI IPAK SE MOGLO PRETPOSTAVITI DA ĆE KONAMI POD PRITISKOM TRŽISTA KOJE ZAHTEVA 3D GRAFIKU IZDATI CASTLEVANIA-U BAŠ U 3D OKRUŽENJU"

Priča se odvija u XI veku i glavni junak je hrabri vitez Leon Belmont. On zajedno sa svojim taktičarem Mathias Cronquist-om predstavlja nepobedivu silu koja može da pobedi bilo koga, ako tako kralj naredi. Posle jedne bitke Leon i Mathias se vraćaju kući i zatiču Mathias-ovu ženu Elizabetha-u mrtvu. Razlozi njene smrti su nepoznati. Ova nesreća je Mathias-a pogodila tako jako da se teško razboleo. Baš u vreme nesreće na granicama kraljevstva se pojavljuju čudna stvorenja. Da bi stvari postale još gore Leon-ova verenica biva kidnapovana od nepoznatog počinioca. Mathias poziva Leon-a i govori mu da zna gde mu je verenica. Nju je oteo moćni vampir koji se krije u šumi večnog mraka. Leon odmah kreće u potragu za svojom dragom, ali mu kralj to ne odobrava. Kao kazna za neposlušnost Leon gubi svoju titulu i poziciju u vojsci. Leon trčeći kroz šumu sreće nepoznatog starca koji mu pomaže da nadje zamak, čak mu i daje bič sa kojim se kasnije bori. Starac Leon-u objašnjava kako je sve to samo igra za Vampira, kako on sa vremena na vreme kidnapuje devojke kako bi vitezovi pokušali da ih izbave. Ali do sada je svaki vitez podlegao preprekama u zamku.


Leon Belmont up close and personal


Mesto odmora

"U OVOJ VERZIJI CASTLEVANIA-E NEMA EXP POENA, ŠTO ZNAČI DA LEON NE NAPREDUJE PO NIVOIMA NEGO MORA DA SKUPLJA BOČICE KOJE DIŽU KOLIČINU HP/MP POENA I MAKSIMALNI BROJ SRCA. OVO JE POZITIVNA PROMENA JER LEON NIKADA NE MOŽE DA POSTANE PREVIŠE JAK, VEĆ IGRAČ MORA SVO VREME DA PAZI ŠTA RADI."

Prvo što se uočava jeste da je kamera fiksirana i da se ne može slobodno rotirati, što u početku može da nervira dok ne uočite da za rotacijom kamere nema potrebe i da bi ona samo zakomplikovala igranje. Kontrole su proste. Na krstić skačete, na kocki je slab napad, a na trouglu jak napad bičem. Pritiskom na krug koristite pod-oružje. Na R1 blokirate, a pritiskom na krug dok ste u bloku aktivirate relikviju. Na L1 i L2 ulazite u meni za izbor aktivne relikvije ili orba. E sada pitate se šta je šta. Pod-oružja su standardna i ima ih



Ah, stari dobri gušteri


Biljke ljudozderke nijedna Castlevania ne može bez njih

pet. To su nož, krst, sveta vodica, sekira i kristal i kao i u svim ranijim Castlevania-ma kada se aktiviraju koriste srca koja dobijate reazbijajući razne stvari tokom igre. Relikvije su predmeti koji vam omogućavaju korišćenje raznih magija, na primer jedna vas ubrzava, druga vam daje neranjivost na kratko, treća vam daje moć da iza sebe ostavljate vatreni trag koji oštećuje neprijatelje itd. U igri posto-je i magicne kugle (orbs) koje u kombinaciji sa pod-oružjem daju magične napade, bez kojih je eliminisanje neprijatelja jako teško. Na početku igre imate samo par kombo udaraca, ali kako igra napreduje Leon će imati sve raznovrsnije kombo udarce. Same kontrole su jako precizne tako da igranje predstavlja pravo uživanje. Pritiskom na Start ulazite u meni gde možete da vidite precizne podatke o pre-ostaloj energiji i mani kao i da vidite opise svih predmeta koji ste pronašli tokom igre. U ovoj verziji Castlevania-e nema EXP poena, što znači da Leon ne napreduje po nivoima nego mora da skuplja bočice koje dižu količinu HP/MP poena i maksimalni broj srca. Ovo je pozitivna promena jer Leon nikada ne može da postane previše jak, već igrač mora svo vreme da pazi šta radi. Igrač takođe tokom igre skuplja opremu kao što su razni oklopi, plaštovi, razno prstenje itd. Svaki predmet daje igraču bonus na neku od karakteristika. Što se tiče kontrola imam samo jednu zamerku, a to je što se promena opreme, orbova i relikvija ne može vršiti u meniju nego se vrši u realnom vremenu pritiskom na desnu palicu. Ovo zna da predstavlja problem kada ste opkoljeni gomilom čudovista, a želite da promenite relikviju koju koristite. Posle određenog vremena se naviknete na ovu malu manu.


Nema ništa lepše od munje koja prži protivnika

"SAMO IGRANJE JE STANDARDNO ZA IGRU IZ CASTLEVANIA SERIJALA, IGRAČ SE KREĆE KROZ NIZ SOBA, UBIJA GOMILE NEPRIJATELJA, REŠAVA LOGIČKE PROBLEME I SVE TO U CILJU DA SE DOĐE DO ZADNJEG NEPRIJATELJA I SPASE MLADA DAMA."


Standardne zagonetke sa polugom

Sama kamera nikada ne pravi probleme, uvek je fokusirana na akciju, jedina situacija kada ćete imati problema je kada treba da preskačete provaliju tako što ćete se bičem hvatati za šipke. Dok ovo radite ne možete tačno da odredite momenat kada treba da zamahnete bičem da bi ste se uhvatili za šipku što može rezultovati padanjem i nervozom. Sva sreća što se te šipke pojavljuju svega na par mesta u igri. Samo igranje je standardno za igru iz Castlevania serijala, igrač se kreće kroz niz soba, ubija gomile neprijatelja, rešava logičke probleme i sve to u cilju da se dođe do zadnjeg neprijatelja i spase mlada dama. Dizajn zamka je veoma dobar i doprinosi igrivosti, mada su programeri pokušali da na veštački način učine zamak većim. To su pokušali dodavanjem velikog broja hodnika koji služe samo kao veza između bitnih lokaci-ja. Šetanje tim hodnicima nekada zna da bude dosadno jer su uglavnom bez neprijatelja. Neprijatelji su u početku poprilično laki, ali kasnije postaju sve teži i teži. Sama borba je pravo uživanje, bez zamerki. Inače igra je

Neprijatelji

Pošto je glavni deo svake Castlevanie borba, neprijatelji moraju biti raznovrsni kako igra ne bi bila dosadna (prim. urednika veoma pametan zaključak Grunt-e). Lament Of Innocence ne razočarava kada je u pitanju raznolikost neprijatelja. Tu su stari znanci kosturi u mnogo verzija. Naravno tu su i oklopi - vitezovi koji se takođe provlače kroz Castlevania serijal. Naravno tu su i šišmiši, jer ipak je ovo igra sa vampirima. Tu su i zombiji u različitim varijacima, pa gargojli, grifoni i to svaki od tih monstruma u nekoliko verzija sa različitim napadima. Svi neprijatelji su lepo opisani u enciklopediji koju možete da pregledate u bilo kom trenutku igre. Inače postoji preko 80 različitih neprijatelja u ovoj igri. Boss-ovi su posebna priča. Dizajnirani su odlično i izgledaju stvarno impresivno, da bi ih pobedili treba da se potrudite da zapamtite njihove šeme napada. Sve u svemu nikada vam neće biti dosadno da ubijate ovako zanimljivu paletu neprijatelja.


Ako nisi oprezan bićeš iseckan kao salama



Umri kosturu, umri

nelinearna, jer postoji pet lokacija u zamku koje ne morate redom da prelazite, možete sami da birate gde ćete da idete i šta ćete da radite. Mada da bi svaku oblast prešli u potpunosti, morate da pronađete neki predmet u jednoj oblasti pa da ga iskoristite u drugoj. Krajnji zaključak je da je ova Castlevania stvarno veoma igriva. Šteta što je igra poprilično kratka 10-15 sati igranja, ali zato prelaženjem igre više puta otključavate mnoge bonuse. Jedan od bonusa je novi lik sa kojim možete da prelazite igru!

"ŠTETA ŠTO JE IGRA POPRILIČNO KRATKA 10-15 SATI IGRANJA, ALI ZATO PRELAŽENJEM IGRE VIŠE PUTA OTKLJUČAVATE MNOGE BONUSE. JEDAN OD BONUSA JE NOVI LIK SA KOJIM MOŽETE DA PRELAZITE IGRU!"

Što se grafike tiče nemam većih zamerki, sam Leon i svi ostali likovi su veoma lepo napravljeni i animirani. Teksture korišćene na likovima su detaljne, to se najviše da primetiti u animacijama koje su pravljene u samom endžinu igre. Specijalni efekti takođe izgledaju odlično, pogotovo senčenje. Igra teče potpuno glatko celo vreme bez ikakvih usporavanja, što je stvarno impresivno uzimajući u obzir veliki broj detaljnih monstruma koji se istovremeno pojavljuju na ekranu. Igra je u visokoj rezoluciji i koristi anti-aliasing filter tako da stvarno veoma lepo izgleda. Što se tiče dizajna sam Leon i važniji neprijatelji u igri su dizajnirani savršeno. Ostali neprijatelji izgledaju odlično, ali nisu dizajnersko čudo. Jedina veća mana što se tiče grafike je što sam izgled posle dužeg vremena počne nekako da bude dosadan jer dosta prostorija liči jedna na drugu, ali to i nije neka mana uzimajući u obzir kako veći deo zamka igleda stvarno velelepno. Prostorije su ogromne i pune su detalja. Najviše impresioniraju stvarno detaljne teksture koje su neophodne da se dočara jedan srednjovekovni zamak. Zvuk u igri je standardan, sve zvuči baš kako treba. Što se tiče sinhronizacije u opcijama se može birati izmedju engleske i japanske. Lično preferiram originalnu japansku, ali moram priznati da je Konami dobro obavio i sinhronizaciju na engleskom.



Ne, samo ne još jedan boss

Što se tiče muzike mogu slobodno da kažem da ova Castlevania ima muziku na nivou one iz Simphony Of The Night, što većini ljudi dovoljno govori o njenom kvalitetu. Što nije ni čudo jer ju je komponovala ista odoba. Kompozitor muzike je Michiru Yamane, jedna od retkih ženskih kompozitora. Pored muzike za Simphony Of The Night radila je na jos dva Castlevania sound track-a, za igre Bloodlines i za Aria Of Sorrow. Muzika se savršeno uklapa u atmosferu igre i kreće se od prelepih klasičnih nota do modernog roka. Jednom rečju fenomenalno i sasvim slušljivo i dok ne igrate igru. Na kraju šta reći osim da se zahvalim u ime svih Castlevania fanova Konami-u na još jednoj izvanrednoj igri!

bonus IGROMER

Izdavač: KONAMI
Žanr: Akcija

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

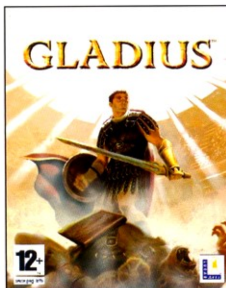
OCENE	
GRAFIKA	4.5
ZVUK	4.5
KONTROLA	4
TRAJNOST	5






GLADIUS

Igre koje lično preferiram su japanskog porekla, jer su uvek mnogo igrivije od onih koje razvijaju evropski i američki timovi. Ovo je posebno izraženo u RPG žanru.



Kada sam prvi put zaigrao Gladius bio sam neprijatno iznenađen činjenicom da je igru razvijao i izdao Lucas Arts. Pomislio sam evo još jednog dosadnog američkog RPG-a koji će me zabaviti par sati pre nego što ga ostavim na polici i zaboravim. Moram priznati da sam u vezi ove igre grdno pogrešio, ne da je nisam ostavio posle par sati, nego evo ne mogu da se odvojim od nje posle 20 sati igranja. Kada pročitate naziv ove igre već možete dobiti predstavu o čemu se ovde radi. I upravu ste, centar ove igre su surove borbe gladijatora. Jedina sličnost između filma Gladijator i ove igre se zasniva se na istoj osnovnoj temi. Većina ljudi bi zbog radnje ove igre pomislila da je ovo hack & slash igra, ali ona je daleko od toga, ovo je taktički RPG.

"JEDINA SLIČNOST IZMEĐU FILMA GLADIJATOR I OVE IGRE SE ZASNIVA SE NA ISTOJ OSNOVNOJ TEMI. VEĆINA LJUDI BI ZBOG RADNJE OVE IGRE POMISLILA DA JE OVO HACK & SLASH IGRA, ALI ONA JE DALEKO OD TOGA, OVO JE TAKTIČKI RPG."

Sa obzirom da je igru radio Lucas Arts očekivao sam odličan intro. Nisam se razočarao, sam intro nije klasična animacija nego serija prelepo nacrtanih slika, koje nisu u potpunosti statične vec su neki detalji animirani. Smenu slika prati narator koji prepričava dešavanja koja su se desila u prošlosti. Sama priča je fiktivna, sto znači da nema sličnosti sa našom istorijom. U introu možemo da vidimo kako se bore dve zaraćene strane. Imperija i varvarska zemlja Nordagh. Činilo se da će taj rat trajati sve dok jedna strana ne bude totalno uništena, ali nešto neočekivano se desilo. Na sredini bojišta se pojavilo ogromno stvorenje koje je počelo da napada obe strane. Ovo stvorenje je bilo oličenje mračnog boga koje se probudilo zahvaljujući ogromoj mržnji dveju zaraćenih strana. Ljudi su u pomoć pozvali Valkire svete ratnice, ali ni one nisu mogle da ga zaustave. Zadnja nada je ležala u kraljici Valkira kojoj su bogovi podarili svoju moć da bi zaustavili mračne sile. Ona je žrtvovala svoj život da bi ljudska civilizacija opstala. Na mestu smrti monstruma je izgrađen hram čiji sveštenici su za zadatak imali da spreče ponovno pojavljivanje mračnih sila. Dve zaraćene strane su potpisale mir, ali pošto je još uvek postojala doza netrpeljivosti između



Kupovina opreme

njih odlučili su da svuda po kontinentu sagrade gladijatorske arene. U njima bi svako mogao da stekne slavu i bogatstvo, ako je dovoljno posoban. Ljudi boreći se u arenama su za trenutak zaboravili na konflikt koji je postojao između Imperije i Nordagh-a.

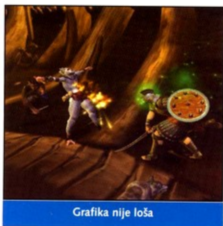
"GLAVNI CILJ U IGRI JE DA VODITE USPEŠNU GLADIJATORSKU ŠKOLU. VALENS DOLAZI NA ČELO IMEPRIJSKE ŠKOLE ZBOG TOGA Š TO MU JE OTAC UBIJEN, A URSULA MLADA VARVARKA SA MISTIČNIM MOĆIMA UBEĐUJE OCA DA JE PUSTI DA VODI NJEGOVU ŠKOLU KAKO BI BOLJE UPOZNALA SVET OKO SEBE."

Kada izaberete novu igru birate glavnog junaka između dva lika. Mladića iz Imperije Valensa i mlade devojke Ursule iz varvarskog klana Nordagh-a. Razlika između likova nije samo estetska, nego je muški lik teži za igranje, plus sama priča se dosta razlikuje u zavisnosti koji lik izaberete. Glavni cilj u igri je da vodite uspešnu gladijatorsku školu. Valens dolazi na čelo Imeprijske škole zbog toga što mu je otac ubijen, a Ursula mlada varvarka sa mističnim moćima ubeđuje oca da je pusti da vodi njegovu školu kako bi bolje upoznala svet oko sebe. Sama priča je je veoma zanimljiva tako da vam je to dodatni razlog da pređete igru. Prvi razlog je fenomenalan game play, ali o tome malo kasnije.

Igra kreće sa kratkim in-game tutorijalom koji može da se preskoči, ali ja preporučujem da ga odigrate. Centar igre je borba, najveći deo vremena koje ćete provesti uz ovu igre biće baš boreći se. Cilj igre je da vaša škola postane najjača i najmoćnija na čitavom kontinentu. Da bi to postigli morate da pobedite na velikom broju manjih turnira da bi se kvalifikovali za glavni turnir koji se odigrava u samom centru Imperije. Da bi došli do finalnog turnira treba da savladate veliki broj protivnika. Posle tutorijala dobijate potpunu kontrolu nad vašim likom. Borbe se odvijaju u arenama. Svaki grad ima jednu arenu u kojoj se odvija veliki broj takmičenja. Same borbe mogu imati više ciljeva, nije uvek potrebno ubiti sve protivnike. Nekada treba da zadržite jedno polje dok ne istekne vreme, u drugom slučaju treba da uništite neprijateljsku statuu, a da sačuvate svoju itd. Pored različitih ciljeva, da bi ste se uopšte kvalifikovali za većinu mečeva morate da ispunite razne uslove. Neki su standarni,na primer od vas se zahteva da posedujete određeni iskustveni nivo ili da imate određeni nivo popularnosti. Ali ima i onih nestandardnih , npr. primorani ste da igrate samo sa ne ljudskim rasama ili da igrate samo sa ženskim likovima itd. Baš zbog ove raznovrsnosti same borbe nikada nisu dosadne. Da ne pominjem veliki broj ljudskih i neljudskih neprijatelja. Svaki neprijatelj ima svoje ime i osobine, što samu borbu čini interesantnijom. Gradove u kojima se nalazite ne možete da istražujete što je stvarno šteta. Kada uđete u neki grad dobijete izbor koji nje-



Jedna od osnivnih, ali krajnje korisnih ve tina


Grafika nije loša

gov deo ćete posetiti. Kada napustite grad ugledaćete lepu 3D mapu kontinenta. Dok se njom krećete mogu vas napasti razne životinje, ali to se dešava jako retko. Jedino u ovim bitkama vaš lik može da pogine tj. da dobijete Game Over ekran. U arenama ne postoji način da poginete, možete samo izgubiti meč i ništa više. Dok ste između gradova možete da naiđete na putujuće trgovce koji imaju zanimljivu ponudu opreme za likove. U meniju vaše likove možete opremati opremom koju ste kupili ili osvojili, možete da izaberete veštine koje će vaš lik da nauči jer za svaki sledeći iskustveni nivo dobijete određeni broj poena koji služe za učenje veština. U menijima možete da vidite dnevnik sa svim zadacima koje trebate da ivršite, možete da vidite podatke o ubijenim neprijateljima itd. Inače svaki neprijatelj pored opisa i 3D modela ima i prelep rukom crtani portret.

"U MENIJIMA MOŽETE DA VIDITE DNEVNIK SA SVIM ZADACIMA KOJE TREBATE DA IVRŠITE, MOŽETE DA VIDITE PODATKE O UBIJENIM NEPRIJATELJIMA ITD. INAČE SVAKI NEPRIJATELJ PORED OPISA I 3D MODELA IMA I PRELEP RUKOM CRTANI PORTRET."

Same borbe su potezne, ali kada izaberete napad dobijate skalu na kojoj se kreće jedna crtica. Crticu zaustavljate pritiskom na X. Sama skala je podeljena na tri dela. Prva dva dela predstavljaju normalan i kritičan napad, a treći promašaj. Kod nekih napada nije dovoljno pritisnuti samo X nego čitavu seriju tastera. Baš ova skala ne dozvoljava da bitke budu dosadne jer je igrač stalno uključen u igru. Pored napada, možete iskoristiti neku od veština vašeg lika. U borbi imate još jednu opciju, a to je elementarni napad, većina oružja i oklopa pripadaju nekom elementu. Da bi nekom naneli štetu morate da pogledate na kom nivou je vaš napad sa tim elementom i na kom nivou je neprijateljova odbrana od tog elementa. U slučaju da su vaš napad i njegova odbrana na istom nivou on će jednostavno poništiti vaš napad. Pored svega ovoga postoje još i klase, svaki lik u igri ima svoju klasu. Šteta koju će likovi činitu uveliko zavisi protiv koje klase se bore. Same arene nisu uvek ravne, nekada se u njima nalaze razne kutije na koje se vredi popeti jer lik koji se nalazi na većoj visini nanosi više štete neprijatelju. Još jedna bitna stvar je da ukoliko napadnete neprijatelja sa strane ili leđa nanećete mu dodatnu štetu. Pošto same borbe gledaju ljudi njihovo navijanje može da ohrabri vaše borce i da im privremeno poveća karakteristike. Da bi publika navijala za vas morate biti efikasni u borbi. Kada sve ovo pročitate igranje se čini komplikovanim, ali ono to nije. Igra se stvarno


Ovi sanduci će vam spasiti glavu mnogo puta

lako igra i neizmerno je zabavna. Najveća mana jesu konstatna učitavanja. Igra jako često nešto učitava što zna da iznervira. Na ovome su developeri stvarno mogli poraditi. Pored učitavanja, neki joj mogu zameriti na težini, tj. na odsustvu težine pošto je igra poprilično laka. Ali posle 20-tak sati igranja težina raste na več sasvim pristojan nivo. Inače da bi završili igru treba vam barem 60 sati igranja.

"GRAFIKA U GLADIUSU NIJE REVOLUCIONARNA. NEKE STVARI IZGLEDAJU ODLIČNO DOK DRUGE IZGLEDAJU SASVIM PROSEČNO. IGRA JE U VISKOKOJ REZOLUCIJI I KORISTI ANTI-ALIASING FILTER TAKO DA STVARNO IGLEDA JAKO OŠTRO I GLATKO."

Grafika u Gladiusu nije revolucionarna. Neke stvari izgledaju odlično dok druge izgledaju sasvim prosečno. Igra je u viskokoj rezoluciji i koristi anti-aliasing filter tako da stvarno igleda jako oštro i glatko. Sami likovi su prosečnog dizajna, dok su teksture odlične. U među animacijama koje su napravljene u samom endžinu igre stvarno možemo da se divimo prelepim modelima likova sa odličnom facijalnom animacijom. Pogotovo se izdvaja animacija očiju. Kada krene sama bitka uočava se razlika u kvalitetu modela, ali ni ti modeli uopšte ne izgledaju loše. Svi likovi su lepo animirani, sama igra teče glatko bez usporenja. Specijalni efekti su na zadovoljavajućem nivou.

Artwork

Za ovu igru je Lucas Arts angažovao stvarno talentovane crtače da rade na ilustracijama za ovu igru. Svaka animacija koja je bitna za priču ispričana je preko prelepih crteža koji stvarno verno prikazuju atmosferu tog doba. Na tim crtežima se mogu videti prelepo dizajnirani i nacrtani likovi. Jedino je čudno što likovi u igri dizajnerski ne izgledaju ni približno dobro kao na tim crtežima. Kako prelazite igru i pobeđujete sve veći broj različitih neprijatelja bićete nagrađeni stvarno odličnim crtežima pobeđenih neprijatelja. Pogotovo dobro izgledaju ženski likovi :)

"IGRA SE NEĆE SVIMA SVIDETI, JER JE NA PRVI POGLED DOSADNA I KOMPLIKOVANA, ALI AKO JOJ SE POSVETITE GARANTUJEM VAM DA ĆE TE SE TOLIKO NAVUĆI DA ĆETE I U SNOVIMA VIDETI GLADIJATORE."

Mapa sveta izgleda dosta loše, teksture su prosečne i broj detalja je dosta mali. Gradski meniji ne izgledaju nešto preterano lepo, ali su barem funkcionalni. Što se tiče zvukova oni zvuče odlično, ali posle 30 sati igranja postanu


Ovako izgleda kada vas udari lik Heavy klase

malčice dosadni. Muzika je odlična svaki grad ima svoj stil, ali je problem mali broj pesama tako da posle dužeg igranja muzika postane monotona. Glasovi likova su generalno dobri, ali su ponekad neubedljivi, ali ipak ne kvare atmosferu.Ukupan utisak o ovoj igri je pozitivan. Igra se neće svima svideti, jer je na prvi pogled dosadna i komplikovana, ali ako joj se posvetite garantujem vam da će te se toliko navući da ćete i u snovima videti gladijatore.

bonus IGROMER		Izdavač: KONAMI	
		Žanr:	
GLADIUS	· 1 - 4 igrača · Memorijska kartica · Vibracija · Analogna kontrola	OCENE	
		GRAFIKA	4.5
		ZVUK	4.5
		KONTROLA	4
		TRAJNOST	5

PRINC OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Jordan Mechner, ovo ime bi trebalo svima da bude poznato, jer da nije bilo njega nikada ne bi nastala igra pod nazivom Princ of Persia.



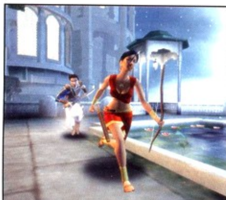
Prvi deo Princ of Persia-e je bila stvarno fenomenalna igra koja je izašla za PC računare davne 1989-te. Sama igrivost je bila na jako visokom nivou tako da je igra veoma brzo stekla ogromnu popularnost. Mnogi su tvrdili da PC računari nisu stvoreni za igre, ali pojavljivanjem ove igre većina njih je bila prijatno iznenađena. Posle prvog dela ubrzo je usledio i drugi koji nije uneo neke velike promene, ali je takođe bio veoma igriv. Posle toga morali smo da čekamo stvarno dugo da bi dobili novi nastavak. On se pojavio 1999-te i nažalost nije postigao veći uspeh pre svega zbog njegovog (ne)kvaliteta. Četiri godine kasnije izlazi novi deo sage o princu iz Persije. Izdavač je ovaj put Ubisoft koji trenutno poseduje licencu za korišćenje imena Princ of Persia. Svi fanovi prethodnih delova, a i svi ljubitelji dobrih igara neće biti razočarani jer je Sands of Time malo remek delo. Igra podseća na avanturističke igre kao što je ICO, ali ima neki svoj šarm koji je čini stvarno jedinstvenim iskustvom.


Mali debeljko je opasan protivnik

Igra počinje odličnom uvodnom animacijom u kojoj mladi Princ zajedno sa očevom vojskom napada Maharadžinu palatu. Posle pobede persijska voska u Maharadžinoj palati pronalazi vredan artefakt koji poseduje ogromnu moć. Taj artefatkt je zapravo Pesak Vremena (Sand of Time) koji se nalazi u ogromnom peščanom satu. Mladi Princ je u međuvremenu pronašao čudan bodež koji je sasvim slučajno ključ za otvaranje mističnog peščanog sata. Princ odlučuje da iskoristi bodež iako ga je mlada devojka iz Maharadžine palate upozorila da to nikako ne čini. Princ nesvestan opasnosti okljućava peščani sat i pušta Pesak Vremena koji u sekundi sve prisutne pretvara u čudne spodobe. Princ odlučuje da ispravi svoju grešku makar ga to koštalo života. Sama priča se ne odmotava samo preko lepih animacija, nego i tokom same igre. Princ veoma često zna da iznosi svoja mišljenja o trenutnoj situaciji i stim nam otkriva zanimljive detalje vezane za priču. Ovakav način pripovedanja je stvarno dobar jer se akcija retko prekida. Plus posle izvesnog vremena nekako se emotivno vežemo za Princa, što čini igru još interesantnijom.

"PRINC DA BI IZVUKAO ŽIVU GLAVU MORA DA ZNA DA SE BORI, DA ZNA SKORO SVE POSTOJEĆE ATLETSKE VEŠTINE, ALI I DA SA VREMENA NA VREME MUĆNE GLAVOM NE BI LI REŠIO PO KOJU LOGIČKU ZAGONETKU."

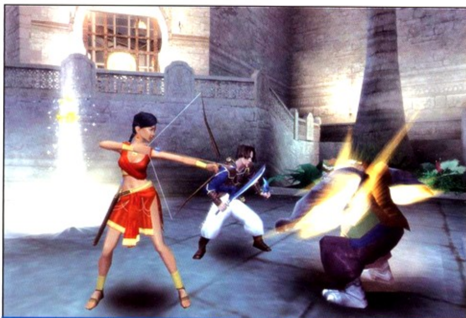
Princ da bi izvukao živu glavu mora da zna da se bori, da zna skoro sve postojeće atletske veštine, ali i da sa vremena na vreme mućne glavom ne bi li rešio po koju logičku zagonetku. Same kontrole su jako precizne i pored velikog broja komandi jako lake za pamćenje. Princa pokrećete preko leve analogne palice, a preko desne podešavate kameru. Pritiskom na L2 kamera se udaljava od princa kako bi dobili pregled okoline i videli kuda dalje da idete. R2 vas prebacuje u pogled iz prvog lica koji nije tu čisto kozmetike radi, nego je stvarno potreban i koristan


Princezo šta kažeš da se raskomotimo i malo brčnemo u bazenčiću

tokom igre. Sam Princ ima veliki broj pokreta koje može da izvede. On može da skače, da se kotrlja, trči po zidu, penje po šipkama itd. Sve ovo se izvodi toliko jednostavno, što je veliki plus za igru. Baš su te akrobacije koje Princ izvodi glavna prednost igre. Dok budete kontrolisali Princa stvarno će te uživati gledajući njegove akrobacije. Evo jednog primera da vidite o čemu vam pričam, krećete se hodnikom i odjednom nailazite na deo bez poda, rupu prelazite trčeći po zidu, posle toga se


O ne još jedna zaključana vrata

odbacujete sa zida na šipku, a sa nje skačete na merdevine. Penjete se i dolazite do platforme gde se nalaze samo dva paralelna zida. Skačete na jednog pa na drugi i tako sve do vrha gde se nalazi prekidač koji vam treba. Moram još jednom napomenuti kako se sve ovo izvodi jako lako tako da je osećaj dok igrate igru neopisiv. Igre kao što su Tomb Raider i Legacy of Kain jednostavno ne mogu da se porede sa ovom igrom kada je kontrola lika u pitanju. U navedenim igrama uvek nešto


Pored toga što je prelepa princeza je i krajnje korisna


Ni posle 20 sati igranja mi nije dosadilo da gledam princezu

ne možete da uradite onako kako bi želeli, što u Sands of Time nije slučaj.

"IGRE KAO ŠTO SU TOMB RAIDER I LEGACY OF KAIN JEDNOSTAVNO NE MOGU DA SE POREDE SA OVOM IGROM KADA JE KONTROLA LIKA U PITANJU."

Centar igre su problemi logičko/avanturističke prirode. U većini slučajeva Princ počinje na vrhu ili dnu neke prostorije i mora da dođe do drugog kraja. Da bi to i uradio mora da smisli način kako da to postigne, a da ne umre. Tokom cele igre samo treba da koristite vaše sive ćelije i uvek ćete uspeti da izvršite zadatak. Ovo je još jedna prednost igre, jer u većini drugih avanturustičkih igara često su problemi nelogični što rezultuje zaglavljivanjem i nervozom. Logički problemi iako slične koncepcije tokom cele igre nikada ne postaju repetivni i dosadni što dokazuje brilijantnost ljudi koju su ih smišljali. Da cela igra ne bi bila bazirana na akrobacijama tu je i borba. Same borbe su jako zabavne opet zbog velikog broja pokreta. Princ može da se brani, da izbegava udarce kotrljanjem, da zidove koristi kao odskočnu dasku kako bi došao neprijatelju sa leđa itd. Borbe su veoma interesantne zahvaljujući magičnom bodežu koji Princ nosi sa sobom. Taj bodež ima moć kontrolisanja vremena, tako da pritiskom na L1 usporavamo vreme tj. protivnike da bi ih lakše eliminisali. Ova opcija podseća na Bullet Time iz Max Pain-a ali se razlikuje po tome što pored usporavanja vremena držeći L1 možemo da "premotamo" igru unazad. Ovo je jako korisno jer npr. kada padnete u provaliju možete samo da vratite vreme unazad do trenutka pre smrti. Ubijanjem neprijatelja punimo energiju koja se koristi za kontrolu vremena. Samu energiju lika vraćate ispijanjem vode iz mnogih fontana u palati.


Dok princ ubija spodobu princeza planira da ubije igrača

"TOKOM SAME BORBE SE JAVLJAJU MALI PROBLEMI SA KAMEROM. KAMERA NEKADA NE STIŽE DA SE POSTAVI U ODGOVARAJUĆI POLOŽAJ, TAKO DA SE GUBI PREGLEDNOST BORBE. OVO MOŽEMO SREDITI DESNOM PALICOM, ŠTO JE MALO NEZGODNO USRED BORBE."

Tokom same borbe se javljaju mali problemi sa kamerom. Kamera nekada ne stiže da se postavi u odgovarajući položaj, tako da se gubi preglednost borbe. Ovo možemo srediti desnom palicom, što je malo nezgodno usred borbe. Druga mana je što sama borba može postati malo repetivna jer za eliminaciju svakog neprijatelja postoji štos. Kada ih sve naučite napamet borba postaje malo dosadna. Sva sreća da se relativno često pojavljuju novi tipovi neprijatelja koji malo izvlače stvar. Još jedna zanimljiva stvar je što Princeza više ne čeka na vrhu palate da joj vi dođete u pomoć. Naprotiv posle otprilike sat vremena igranja ona vam se pridružuje i postaje aktivan član družine. Da bi ste završili igru potrebno vam je oko 15 sati igranja. To i nije tako loše s obzirom da ako igru pređete nekoliko puta, otključaćete vredne bonuse. Jedan od njih se izdvaja kao posebno interesantan, a to je kompletna prva igra iz serijala Princ of Persia emulirana na vašem PlayStation-u 2!

"KADA STE IZVAN PALATE MOŽETE DA VIDITE KOLIKO JE SAMA PALATA OGROMNA. SVE TO IGLEDA NEVEROVATNO. U IGRI JE SVE TOLIKO DOBRO ANIMIRANO DA STVARNO IMATE OSEĆAJ DA STE TAMO, A NE DA IGRATE IGRU."

Grafika u ovoj igri je stvarno nešto posebno, tokom cele igre ćete imati potrebu da date komentar kako dobro neki detalj izgleda. Igra je i tehničko i dizajnersko remek delo.

HUMOR

Ova igra ima stvarno dobro napisane dijaloge između dva glavna junaka Princa i Princeze. Neki od bisera su kada Princeza govori Princu kako ne treba da se plaši da preskoči neku provaliju jer će sigurno uspeti. Na to Princ odgovara kao da li ti misliš da je sve ovo samo igra. U drugoj situaciji Princeza se provlači ispod nekih vrata, a Princ mora da ide okolo. Naravno Princeza ga požuruje. Kada ostane sam Princ kaže kako sa ženama treba biti oprezan, ako im na početku veze ne pokažeš ko je gazda, ceo život će da ti zanovetaju. Igra je prepuna ovakvih komentara/dijaloga. Sama igra inače je i bez humora odlična, ali ipak svaka čast developerima na ubacivanju vickastih dijaloga, koji atmosferu u igri podižu na još jedan nivo više. Kao da igra sama po sebi nema dobru atmosferu :)


Magla u igri je lepa, ali ne mnogo korisna, baš kao žene

Počnimo sa veličinom prostorija i okruženja. Tokom cele igre se smenjuju ogromne prostorije prepune objekata i spoljašnjost palate. Kada ste izvan palate možete da vidite koliko je sama palata ogromna. Sve to igleda neverovatno. U igri je sve toliko dobro animirano da stvarno imate osećaj da ste tamo, a ne da igrate igru. Na primer tkanine kao što su zavese su savršeno animirane, tako da je prava milina trčati kroz njih i gledati kako se kreću. Sam Princ pobeđuje sve ostale heroje što se fluidnosti njegove animacije tiče, stvarno treba čestitati autorima na trudu koji su uložili u animaciju likova u ovoj igri.

Osvetljenje u igri je takođe brilijantno, magla i pesak izgledaju nestvarno dobro. Sam Princ i ostali likovi su jako lepo animirani i dizajnirani, ali je vidljivo da nisu sačinjeni iz velikog broja poligona. Ali to se teško primećuje kada ste non-stop očarani ostatkom igre. Korišćenje bodeža tj. usporavanje i premotavanje vremena opet stvaraju odličan efekat iskrivljenosti. Takođe efekat umiranja pokazuje kako je PS2 sposoban da izgura stvarno prelepe čestične efekte. Stvarno je teško opisati grafiku ove igre koristeći samo reči, igru jednostavno treba doživeti. Inače sve je u visokoj rezoluciji, ali sam izgled nije onako previše oštar već je malo zamućen. Autori igre su ovo namerno uradili da bi povećali realističnost i atmosferu ove igre. Sama igra ima malih problema sa brzinom animacije. Ništa strašno, nekada igra malo uspori, ali nikada toliko da ometa igranje. Sam zvuk u igri je odličan. Muzika je stvarno odgovarajuća, dok istražujete zamak ide opuštajuća istočnjačka muzika, dok u borbama znaju da se pojavljuju malo modernije teme koje dižu atmosferu. Glasovi u igri su odlični, ali ponekada se teško čuju zbog muzike i efekata. Sami dijalozi su sa stvarno odlični, kroz celu igru se proteže odličan humor (pogledajte dodatni box).


Girl on girl fajt, san svakog muškarca

Mogu da hvalim ovu igru danima, ali to jednostavno nije to. Da bi ste videli koliko je ova igra zaista dobra morate je sami odigrati. Igru preporučujem fanovima Princ of Persia-e, a i ljudima koji nikada nisu ni čuli za ovu franšizu.

bonus IGROMER — Izdavač: Ubisoft — Žanr: Akcija



- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

OCENE	
GRAFIKA	5
ZVUK	4.5
KONTROLA	4
TRAJNOST	5

MEDAL OF HONOR RISING SUN

Drugi svetski rat predstavlja najveći i najrazorniji ratni sukob u ljudskoj istoriji. Ovaj "totalni" rat, kako ga istoričari često nazivaju, odneo je, procenjuje se, oko 50 miliona ljudskih života. Tako važan događaj i dalje predstavlja neiscrpan izvor inspiracije za filmske scenariste, književnike, kao i autore video igara.



Počevši sa legendarnim "Castle Wolfenstein"-om, do danas je objavljeno nesagledivo mnoštvo video igara sa ovom tematikom. Poneke su se, poput Medal of Honor-a, svojim kvalitetom ubrzo izdvojile od ostalih i doživele više nastavaka. EA Games nam sada donosi još jednu igru iz pomenutog serijala, koja se za razliku od svojih prethodnika ovaj put bavi ratom na Pacifiku. Posle napada Japanaca na američku ratnu luku Perl Harbur, SAD ulazi u rat čime počinje dugotrajna borba ove dve nacije za


Rat nije piknik deco

svako ostrvce u Pacifiku. Ponovnim oživljavanjem ovih događaja u virtualnom svetu, programeri su nam omogućili da kroz ovu igru proživimo neke od važnijih istorijskih sukoba koji su zaista dočarani sa zapanjujućom realnošću. Tradicionalna boljka koju poseduje gotovo svaki nastavak neke igre jeste nedostatak nekih značajnijih noviteta i poboljšanja, ali to ipak ovde nije nešto što će bilo kom igraču ozbiljnije zasmetati, jer je ona, kratko i jasno - i pored toga odlična takva kakva jeste.

"BAŠ KAO I PRETHODNI NASLOVI IZ OVOG SERIJALA, MEDAL OF HONOR JE KLASIČAN FPS (FIRST PERSON SHOOTER). IGRA POČINJE UPRAVO SAMIM POČETKOM RATA (NA PACIFIKU) - NAPADOM NA PERL HARBUR."

Baš kao i prethodni naslovi iz ovog serijala, Medal of Honor je klasičan FPS (first person shooter). Igra počinje upravo samim početkom rata (na Pacifiku) - napadom na Perl Harbur. Preuzimate ulogu Džozefa Grifina, vojnika američke vojske, koga je u usidrenom nosaču aviona probudio udar torpeda. Ono što tada sledi, dakle na u bukvalnom smislu samom početku, je nešto što će vam dobro podignuti adrenalin i maksimalno vas "napržiti" na dalje igranje. Potrebno je da što je brže moguće dođete do glavne palube broda kako bi izbegli da sa njim potonete. Usput treba pronaći put kroz obrušavajuće hodnike i razbuktale požare koji kao svoju posledicu imaju gomilu leševa svuda unaokolo. Kada se konačno probijete do površine primetićete svuda obrušavajuće japanske bombardere i dezorganizovane marince kako u panici pokušavaju da koliko - toliko odgovore na napad. Vreme je da se prihvatite obližnjeg protivavionskog topa i počnete sa "dejstvovanjem" po protivniku. No, ubrzo će vaš brod, izložen žestokoj neprijateljskoj paljbi, konačno potonuti, a vas će spasti mali borbeni čamac iz koga ćete nastaviti da pucate na mnoštvo japanskih aviona - dok se na kraju kraju sve ne smiri. Posle takvog zadivljujućeg početka normalno je da očekivanja igrača po pitanju ostatka igre budu maksimalna i slobodno mogu reći da će u najvećoj meri biti i ispunjena. Ono što će predstavljati jedini ozbiljniji problem jeste linearnost koja je toliko izražena da prosto bode oči. Gotovo nikada


Preživljavanje Pearl Harbor-a je samo početak

nema dileme kuda treba ići, jer postoji samo jedan put, a i on vam se obično nalazi pred nosem. Ima svega par izuzetaka kada je u pitanju otvoren prostor, što ipak nije dovoljno da anulira osećaj klaustrofobičnosti prouzrokovan sveprisutnom linearnošću.

Istorijska i geografska verodostojnost

Trud autora igre da se istorijske i geografske okolnosti u igri dočaraju što vernije, zaista zaslužuje divljenje. Interesantan je podatak da je ekipa zadužena za vizuelnu komponentu igre čak kolektivno otišla na mesta događanja nekih od bitaka koje se u igri pojavljuju i tamo sačinila mnoštvo fotografija i snimaka koji su kasnije korišćeni kao uzor za dizajn okruženja u igri. Kako bi i po pitanju istorije sve bilo bez greške, angažovana je čitava ekipa istoričara i vojnih analitičara koji su se sve vreme starali da slučajno ne dođe do nekih propusta i netačnosti. Gde bi nam kraj bio kada bi svi ovako radili...

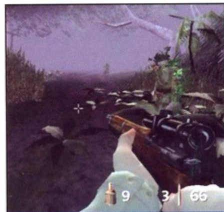

Opasnost vreba sa svih strana


Japanski zero-i se obaraju kao muve u ovoj igri

Misije se uglavnom baziraju na kretanju određenom putanjom i besomučnom ubijanju Japanaca koji se na toj putanji pojave. Iako je borba u igri primarna, a ispunjavanje zadataka svedeno na minimum, MoH Rising je veoma zabavna igra. Kada god svo to beskrajno pešadijsko pucanje polako postane dosadno, autori ubacuju nešto novo da osveže celokupnu atmosferu. Tako ćete više puta pucati iz nekog borbenog vozila, jednom i sa leđa slona, a tu su i stealth misije u kojima je više nego u bilo kojim drugim potrebna dobra koncentracija i precizan tajming kako biste nečujno savladali protivnika.

"MISIJE SE UGLAVNOM BAZIRAJU NA KRETANJU ODREĐENOM PUTANJOM I BESOMUČNOM UBIJANJU JAPANACA KOJI SE NA TOJ PUTANJI POJAVE."

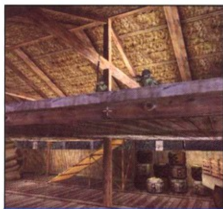
Medal of Honor Rising Sun nema misije sa "otvorenim" završetkom, što znači da će se sve odigravati upravo onako kako se zaista i zbilo u istoriji. Desiće se da pređete neku misiju, a da njeni rezultati i dalje budu poražavajući po saveznike (npr. Perl Harbur). Mora se priznati da je zaista impresivno koliko su truda autori uložili u istraživanje svih tih događaja kako bi ih što vernije preneli u igru. Džozef Grifin konkretno naravno da nije postojao, ali su zato sve lokacije iz igre realne, sve uniforme do detalja prekopirane, a i celokupan arsenal oružija se ponaša upravo onako kako se ponašao tih mračnih četrdesetih godina. Jedan od osnovnih ciljeva japanske vojske u početku rata je bio pljačkanje njihovih azijskih suseda, čime bi se obezbedila finansijska potpora za nastavak rata. Jedan od vaših najčešćih zadataka u igri je sprečavanje transporta sa ukradenim zlatom koji očajnički pokušava da se dočepa obala Japana - baš kao što se zaista i zbilo. Svim ljubiteljima i poznavaocima istorije tog perioda objektivnost kojoj se težilo predstavlja posebno zadovoljstvo.


Džungla, močvara i magla

"NAJBOLJA TAKTIKA IGRANJA (POD USLOVOM DA JE TO U DATOM TRENUTKU MOGUĆE) JE LAGANO ŠUNJANJE PO NIVOU I TIHO SAVLAĐIVANJE PROTIVNIKA PRECIZNIM HICIMA U GLAVU IZ WELRODA."

Igra poseduje pregršt različitog naoružanja koja ćete, kao što sam već rekao, obilato koristiti. Za početak tu je Welrod, pištolj idealan za stealth misije, koji je zamenio popularni "silenced 9mm" iz prvog Medala. Welrod je prilično snažan, ali se jako sporo puni (reload) pa ga zato treba vrlo pažljivo koristiti - samo kada se sigurni da će dva- tri hica biti dovoljni da srede protivnika(e). Tu je, normalno, klasični shotgun koji je potpuno i neizbežno fatalan iz blizine (a prilično neupotrebljiv iz daljine), zatim machine gun i sniper rifle i još mnogo toga. Svako od oružja ima svoje prednosti i mane, pa je zato najbolje često ih menjati zavisno od situacije. Jedina stvar koju vam ni u jednoj situaciji ne bih pre-

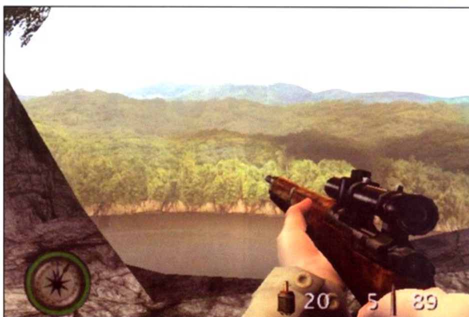

Slon kao pokretni turret


Mislite da ste sigurni ovde?

poručio su bombe, jer jako čudno odskaču o zemlju i zato je često veoma teško pretpostaviti gde će na kraju završiti. Najbolja taktika igranja (pod uslovom da je to u datom trenutku moguće) je lagano šunjanje po nivou i tiho savlađivanje protivnika preciznim hicima u glavu iz Welroda. Posle kraćeg navikavanja naučićete da uspešno postižete "head shotove" što će vam uštedeti mnogo nerava i pre svega - metaka. Kada se sve sabere i oduzme, cela igra je prilično laka. Gotovo uvek vam je dato na raspolaganje dovoljno municije, a protivnici vas pritom nenormalno promašuju i vrlo su ranjivi - za razliku od vas. Ja bih vam lično savetovao da malo podignete nivo težine u opcijama, jer tako igra postaje izazovnija i samim tim daleko zanimljivija.

"GOTOVO UVEK VAM JE DATO NA RASPOLAGANJE DOVOLJNO MUNICIJE, A PROTIVNICI VAS PRITOM NENORMALNO PROMAŠUJU I VRLO SU RANJIVI - ZA RAZLIKU OD VAS. JA BIH VAM LIČNO SAVETOVAO DA MALO PODIGNETE NIVO TEŽINE U OPCIJAMA, JER TAKO IGRA POSTAJE IZAZOVNIJA I SAMIM TIM DALEKO ZANIMLJIVIJA."

Medal of Honor Rising Sun sadrži i Online mod igranja koji se u suštini sastoji samo iz dve varijante istog- Deathmatch i Team Deathmatch. S obzirom da ni Single player mod nije koncipiran kao pretežno stealth, lako je zaključiti da to nije slučaj ni sa Online-om. Sve se po običaju svodi na "raznesi- prijateljabazukom" sistem igranja i zaslužuje prelaznu ocenu jer je, prosto rečeno, zabavan. Postoji devet online mapa koje obiluju tunelima, mitraljeskim gnezdima i različitim zaklonima koje ćete obilato koristiti, ako želite da bar malo poživite. Na žalost nije moguće chatovati između partija, a takođe ne postoje ni ranking liste.



Šta li vas sve očekuje u džungli...

"NEKE ZAMERKE SE MORAJU UPUTITI NA RAČUN GRAFIKE. IAKO JE PUNO VREMENA POTROŠENO NA SREĐIVANJE I KOZMETIČKO LICKANJE VIZUALNE KOMPONENTE IGRE, KONAČAN REZULTAT UME DA SE POKAŽE LOŠ U NEKIM TRENUCIMA."

Neke zamerke se moraju uputiti na račun grafike. Iako je puno vremena potrošeno na sređivanje i kozmetičko lickanje vizualne komponente igre, konačan rezultat ume da se pokaže loš u nekim trenucima. Tu je mnoštvo impozantnih detalja koji zaista oduzimaju dah, ali i dovode do značajnog pada framerate-a, koji pak za posledicu ima usporavanja i seckanja. Iako se ovo, hvala Bogu, događa samo u retkim situacijama kada se na ekranu nađe baš puno objekata, moram priznati da ume prilično da iznervira. Likovi su modelirani dobro i njihova uklopljenost sa podlogom je zadovoljavajuća, pa se bagovi poput prolaženja delova tela kroz objekat i sl. retko javljaju. Zvuk i muzika su kao i u svakoj drugoj Medal of Honor igri - sasvim zadovoljavajući.



Ne, ovo nije igra u kojoj lovite slonove


Snajper koristan kao i uvek

Iako možda poseduje izvesne mane, Medal of Honor Rising Sun je definitivno kvalitetna igra. Svi koji su uživali u nekom od prethodnih nastavaka sigurno neće biti razočarani. Vreme je da ponovo premotamo vreme pedesetak godina unazad i preuzmemo ulogu jednog od učesnika u događanjima koji su zauvek promenile svet u kome živimo.

bonus IGROMER

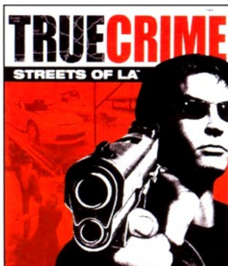
Izdavač: EA Games
Žanr: FPS

- 1 - 4 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

OCENE	
GRAFIKA	4.5
ZVUK	4.5
KONTROLA	4
TRAJNOST	5

TRUE CRIME STREETS OF LA

True Crime - Streets of LA je još jedna igra rađena u sada veoma popularnom GTA stilu, koji se najlakše može okarakterisati kao potpuno nelinearna kombinacija akcije i vožnje na nesagledivo velikim mapama. Pred nama je sada nekoliko stotina kvadratnih kilometara Los Anđelesa dostupnih za istraživanje i izvršavanje najrazličitijih zadataka.



No, osvrnimo se prvo malo na analizu nastanka samog žanra. Sve je počelo izlaskom prvog dela Grand Theft Auto-a, koga se danas zaista retko ko jasno seća. Novina u toj igri je bila potpuna sloboda da se vozite svuda po gradu bez ograničenja, ispunjavate zadatke onim redom koji vama odgovara, kradete kola, gazite pešake (!!!) itd. Prvi GTA je potpuno osvojio publiku svojim konceptom, pa je tako ubrzo usledio i drugi deo. Nešto malo kasnije, na PlayStation i PC platformama se pojavljuje slična igra, ali u potpunom 3D okruženju (GTA 1 i 2 su 2D iz ptičje perspektive), znači lepša i preglednija. Pogađate, u pitanju je Driver, koji je takođe ubrzo dobio i svoj veoma popularni nastavak. Ali, kako ni jedan plagijat nikada ne može nadmašiti svoj uzor, tako je bilo i sa Driverom. Ubrzo se pojavio fenomenalni GTA 3, pa zatim i Vice City koji su mu potpuno pomutili slavu i popeli se na sam vrh ovog žanra. Programeri Loxoflux-a su u svojim najavama za True Crime - Streets of LA pompezno prognozirali da će konačno skinuti GTA sa trona. Da li je tako? Pa, baš i nije, pre se može reći da će True Crime proći kao Driver - odlična igra sa armijom vernih poklonika, ali nedovoljno dobra da bude najbolja u svom žanru.


Svaka sličnost sa Max Payne-om je slučajna

"OSNOVNA RAZLIKA IGRE KOJA JE TRENUTNO PRED NAMA U ODNOSU NA GTA, JESTE ZAPLET U KOME SE NE NALAZITE SA ONE STRANE ZAKONA, VEĆ STE, NAPROTIV, ZADUŽENI DA GA SPROVODITE."

Osnovna razlika igre koja je trenutno pred nama u odnosu na GTA, jeste zaplet u kome se ne nalazite sa one strane zakona, već ste, naprotiv, zaduženi da ga sprovodite. Preuzećete ulogu policijskog detektiva Nika Kenga (Nick Kang), kome je zadatak da prosto rečeno zavodi red na ulicama živopisnog Los Anđelesa. On je klasičan nervozni pandur kakve smo do sada sto hiljada puta imali prilike da gledamo u Hollywood-skim krimićima B produkcije. Kako budete obavljali razne zadatke tako će se priča razvijati i to različito u zavisnosti od toga kojim redom i kako završavate date poslove. Igra zato ima i više krajeva, a koji će vam zapasti zavisi najviše od toga da li ste osumnjičene više ubijali ili hapsili, da li je bilo "kolateralne štete" i slično. Kako bi sve akcije bile što bezbolnije i po vas i po mnoštvo nedužnih prolaznika (koji se po pravilu uvek pojave u pogrešno vreme na pogrešnom mestu), možete usavršavati svoje veštine. Kada nije u kolima, Nik može da se bori golim rukama, puca u vazduh (naravno i na ljude ako je neophodno), maše svojom cajkanskom značkom i privodi osumnjičene. Kada ste, pak u kolima, sve veštine stečene u trkačkim igrama će vam dobro poslužiti. Po prvi put je ubačena mogućnost pucanja iz automobila po sistemu automatskog nišanjenja (uopšte mi nije jasno kako se ovoga neko ranije nije setio?!). Na mapi se na više mesta nalaze takozvani "24-7 trening centri" u kojima možete poboljšati svoje vozačke i borilačke veštine, povećati preciznost vašeg oružija i tome slično.


Zavođenje reda na ulicama LA-a

"OD NAČINA VAŠEG RADA ZAVISI DA LI ĆETE POSTATI DOBAR ILI LOŠ PANDUR, TO JEST KOJU ĆETE ZAVRŠNU SEKVENCU DOBITI KADA IGRU PREĐETE."

True Crime se na više načina trudi da vas konstantno održava "zabavljenim", to jest da ne postane dosadan. Postoje misije koje morate obavljati kako bi glavna priča u igri odmicala, ali zato postoje i random zločini čije počinioce možete, ali i ne morate hvatati (ipak se isplati juriti ih, jer tako dobijate više poena za kasnije 24-7 unapređenje prim. aut.). Od načina vašeg rada zavisi da li ćete postati dobar ili loš pandur, to jest koju ćete završnu sekvencu dobiti kada igru pređete. Ako ste ignorisali poziv da pomognete u sprečavanju pljačke dvadesetak metara dalje od mesta na kome se

Come On! Aha, Yo! West Coast, Yo...

Zajedno sa objavljivanjem True Crime - Streets of LA, pojavio se i soundtack za ovu igru sačinjen isključivo od rap numera. Reč je o dvadesetak recitacija "West Coast" ekipe repera, među kojima se pojavljuju - Snoop, Suga Free, Warren G, Bizzy Bone i drugi. Sada kada imamo i rep podlogu, tu je sve što nam je potrebno da se identifikujemo sa glavnim junacima Bad Boys-a i počnemo da zavodimo red... Za sve one koji se baš i ne prepoznaju u poslednjoj rečenici, uteha je da se muzika u igri može i isključiti (probao sam - funkcioniše).

nalazite, ili ste prilikom pružanja te "pomoći" pored trojice razbojnika "greškom" izmasakrirali dvadesetak obližnjih bakica - nemojte se nadati Bog zna kakvom završetku...

"ZAVISNO OD TOGA KOJE STE DELOVE IGRE KOMPLETIRALI, A KOJE PRESKOČILI, PRIČA ĆE SE DRUGAČIJE RAZVIJATI, ŠTO JE, SLOŽIĆETE SE, ZAISTA SJAJNO."

Igra je, generalno gledano, podeljana na epizode sa više misija. Da biste prešli na sledeću epizodu potrebno je da uspešno završite određeni procenat misija prethodne. Dakle, u



U GTA VC fazonu motori postoje i ovde

prilici ste da odaberete one koje vam najviše leže, nije nužno prelaziti ih sve (što veoma doprinosi smanjenju linearnosti). Zavisno od toga koje ste delove igre kompletirali, a koje preskočili, priča će se drugačije razvijati, što je, složićete se, zaista sjajno. Uopšte, svako hapšenje, ubistvo ili ispadi na javnom mestu (npr. sasvim slučajno ispalite šaržer u zgradu bez ikakvog razloga...) ostavljaju posledice na dalji tok radnje (npr. počinje da vas juri SWAT). Prve misije su prilično jednostavne, pa će svi veterani GTA serijala verovatno steći pogrešan utisak da mogu celu igru "sljuštiti"



Pucanje iz kola sa autoaimng-om

bez većih poteškoća. Međutim, situacija postaje sve komplikovanija kako igra odmiče. Od vas će stalno biti tražene nove veštine (npr. precizno pucanje, sposobnost da onesposobite vozilo osumnjičenog u bekstvu itd.), tako da stalno morate biti u kontaktu sa 24-7 trening centrima. Poene koje stičete bilo obavljanjem glavnih ili sporednih zadataka u igri, treba upotrebiti za izučavanje tih novih veština, jer ako to ne učinite, kad-tad će doći trenutak kada će vam bossovi postati potpuno nemogući za savlađivanje. Na svu sreću, ako utvrdite da niste dovoljno dobro razvili sposobnosti u igri, ili ste postali pretežno "loš pandur", uvek se možete vratiti na neku od prethodnih misija i tako ispraviti stvar. Kada malo uđete u štos videćete da igra uopšte nije toliko teška, samo je potrebno da prođe određen period navikavanja.

"INTERAKTIVNOST GRADA ANĐELA U OVOJ IGRI JE NEVEROVATNA! U BILO KOM TRENUTKU MOŽETE PRETUĆI, UPUCATI ILI PRETRESTI AMA BAŠ BILO KOG NPC-A."

Interaktivnost Grada Anđela u ovoj igri je neverovatna! U bilo kom trenutku možete pretući, upucati ili pretresti ama baš bilo kog NPC-a. Ako sa ovime preterujete, "god cop-bad cop" skala će vam se spustiti opasno nisko, a tada će za vama biti poslat SWAT tim (od koga je poprilično teško umaći). Takozvani "random crime generator" se u igri stara da se zločini uvek odigravaju na drugom mestu. On nasumično bira nekoliko NPC-ova i stavlja ih u neku kriminalnu situaciju, a na vama je da li ćete pokušati da ih sprečite ili ćete se držati samo svojih primarnih ciljeva. Oni su inače daleko aktivniji, agresivniji i pametniji od istih iz GTA igara, pa se tako lako može desiti i da vam pred nosom otmu vaš sopstveni policijski auto...

"GRAFIKA JE GENERALNO DOBRA, NAROČITO U ANIMACIJAMA, A ZA POHVALU JE TAKOĐE I ODSUSTVO BILO KAKVIH DODATNIH UČITAVANJA KADA JEDNOM ZAPOČNETE VOŽNJU GRADOM."

Kada govorimo o tehničkoj strani True Crime-a, mora se pomenuti da postoji veliki broj propusta i nedorađenosti. Fizički modeli vozila i njihovo reagovanje su zadovoljavajući za standarde jedne ovakve arkadne igre, ali se više pažnje moglo posvetiti tom prokletom automatskom nišanjenju iz vozila koje ume da bude veoma naporno zbog svoje nepreciznosti. Grafika je generalno dobra, naročito u animacijama, a za pohvalu je takođe i odsustvo bilo kakvih dodatnih učitavanja kada jednom započnete vožnju gradom. Kamera tu i tamo zna da bude problematična i da zauzme neki od totalno nepreglednih uglova (ovo se najčešće desi baš kada je najbitnije da se NE desi - u sred nekog obračuna). I pored navedenih propusta, autorima igre se mora čestitati na trudu uloženom u kreiranje virtualnog LA, pri kome se težilo da se ubaci što je moguće više detalja. Na veliku žalost autora ovog teksta, u True Crime-u se ne mogu čuti Iron Maiden i drugi hard-rock/metal klasici, kao što je to bilo moguće u GTA Vice City-u, već je celokupna muzika u igri - rep. Šta da vam kažem, sem - ko voli nek uživa! Za mene će oni uvek biti, kao što kaže moj stari - "goli crnci koji dreče". Svako ima pravo na svoje mišljenje...

Kreiranje 250 kvadratnih milja Grada Anđela

Dakle, kako bi sve bilo što autentičnije, sprovedena je obimna analiza terena Los Anđelesa prilikom njegovog modelovanja za potrebe igre. Korišćeni su satelitski snimci, topografske mape, kao i GPS materijali u cilju oživljavanja Grada Anđela u jednoj video igri. Od svetlucavih izloga Beverly Hills-a, pa sve do pustih predgrađa Hollywood-a je sa maksimalnom izvodljivom detaljsnošću preneseno u igru. Tim koji je za ovo bio zadužen (inače igračima poznat po njihovom Vigelante 8 serijalu), nam je omogućio da kroz video igru upoznamo najveće znamenitosti ovog megalopolisa. Kako je krenulo, ljudi će uskoro za odmor umesto putovanja u inostranstvo samo skoknuti do obližnjeg CD shopa, iznajmiti npr. virtualni Pariz i razgledati Jelisejska polja u svojoj sobi pred TV-om. Brrrr... Jeza me prolazi od te pomisli...



Borilačke veštine pomažu kada ostanete bez oružija

Dakle, kao što sam i u uvodu teksta nagovestio, True Crime - Streets of LA je skroz OK igra, štaviše - odlična u mnogo aspekata ali ostajem i dalje pri svome - nedovoljno dobra da nadmaši i dalje najbolju u ovom žanru - GTA Vice City. U svakom slučaju, True Crime svima iskreno preporučujem kao nesporno kvalitetan naslov, koji treba da se nađe u kolekciji svakog ljubitelja Drivera, GTA ili neke druge slične igre.

bonus IGROMER — Izdavač: ACTIVISION — Žanr: Akcija

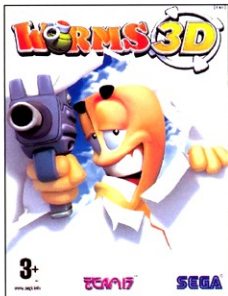
TRUE CRIME STREETS OF LA

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

OCENE	
GRAFIKA	4
ZVUK	3.5
KONTROLA	4
TRAJNOST	4.5

WORMS 3D

Prvo smo se gađali iz topova, pa iz tenkica, pa redom iz sveg mogućeg lakog i teškog naoružanja. Onda su došli Crvi i zaveli tiraniju. Uzeli su tron i ne silaze sa njega



Polako sam se šunjao protivniku iza leđa. On je upravo pokupio minigun iz sanduka i sada se sadistički kezi gledajući na put. Bilo je očigledno da ću završiti razasut po bližnjoj, a bogami i daljoj okolini ako me ugleda. Ali on me ne očekuje sa ove strane. Prišavši tik iza i malo ispod njega, stojim na ivici litice i posmatram situaciju. Suviše je opasno za vernu mi bananu koja visi o pojasu. Izvini mala, ti ćeš sledeći put. Sagledavši situaciju pažljivo vadim kačket iz džepa i stavljam ga na glavu. Hm... protivnik je iznad mene, bolje da ga okrenem unazad da mi ne zakloni vidik. Tako! A sada i verna mi palica, koja je u porodici već generacijama. Kome li je sve ona presudila. Pažljivo dovršavajući ritual unapred lupam još jednu recku na njoj pitajući se gde će sledeća stati. Poslednja provera. Uzbuna! Sat pokazuje pet sekundi do alarma! Ako se oglasi biću primećen i umreti od trovanja olovom, ako već preživim veoma nepažljivo perforiranje tela. Iskačem iz zaklona i uz zvuke alarma zamahujem palicom. Stigao je da se okrene samo da bi se bezbolka lepo usekla po sred face. Zadovoljan gledam kako odleće u pravcu bare. Propinjem se na rep samo da bi mi se srce jos više razveselilo. Padajući niz liticu pacer je pokupio minu i sada se zajedno survavaju prema poslednjem crvu na bojnom polju. Poslednjem izuzev mene. Jadnik na obali nije ovo očekivao i mogao je samo da razrogači oči na masu narandžastog mesa i pištućeg metala pre nego što ga je ista masa pokupila. I pre nego što je iko shvatio šta se dogodilo, uz jedno glasno BUM, oba crva su poletela i u gracioznom luku upali u vodu. Veoma malo izbačene vode, skoro savršena vertikala. Čista desetka. Smrt za svaku pohvalu. Ne gine mi orden za zasluge. Skidam kačket i brišem znoj sa čela. Dižući palicu prodirem se "Pobeda je naša!" Svi u krugu od 15cm oko mene znaju da sam ja heroj dana.

Svi smo slušali ovakve preterane (dobro de, ne baš ovoliko dramatizovane) priče o neverovatnim potezima u Worms-ima. Ali zar ne bi bilo lepo da sve to možemo i doživeti u punoj trodimenzionalnoj slavi sa aktivnom



Crvic u 3D okruženju, pre ili kasnije znali smo da će do toga doći



Pogled iz ptičije perspektive je dobar za pregled situacije

kameron i svim ostalim proizvodima napredne igračke tehnologije gde ovakve priče ne bi bile samo puka dramatizacija? Svi smo to pre ili kasnije poželeli. Igra koja je mogla tu želju makar donekle ispuniti je stigla i do nas. Jel ispunila očekivanja? Pa vidite dalji tekst.

"HUMOR JE OVDE OSTAO DOSLEDAN PRETHODNICIMA. PRI TOME NE ŽELIM DA KAŽEM DA JE OSTAO ISTI, JER BI TO BILA LOŠA STVAR. OVDE JE HUMOR DIGNUT NA NOVI NIVO SA MOGUĆNOSTIMA KOJE NUDI NOVI MEDIJ. CRVIĆI SU PRETPRELI PRILIČNU PERSONALIZACIJU SA STVARNO RAZNOVRSNIM IZRAZIMA "LICA" I GESTIKULACIJAMA."

Princip igre (dva tima crva se gađaju najraznovrsnijim naoružanjem kako bi istrebili jedni druge) je svima poznat pa ću taj deo preskočiti. Glavna odlika dosadašnjih crvića je bio humor, prostoća igranja i zaraznost. Humor je ovde ostao dosledan prethodnicima. Pri tome ne želim da kažem da je ostao isti, jer bi to bila loša stvar. Ovde je humor dignut na novi nivo sa mogućnostima koje nudi novi medij. Crvići su pretpreli priličnu personalizaciju sa stvarno raznovrsnim izrazima "lica" i gestikulacijama. Zadržali su i staru naviku komentarisanja svakog poteza izlizanim frazama. Glasovi su opet promenljivi i pored mnogih koji su se mogli očekivati kao što je Vojni instruktor ili Vikinški set ima i prilično originalnih i nezaboravnih. Kao što je set Džangrizava žena. Fraze su najčešće najizlizanije rečenice iz popularnih filmova, igara i slično (kada sam prvi put čuo shoryuken pri fire punch-u pao sam od smeha) i činjenica da piskavi glasovi crvića pokušavaju da zvuče



U ovakvim situacijama treba paziti na vetar

ozbiljno, zaverenički ili zastrašujuće ih čini urnebesnim, ali sve to je preneseno iz prethodnih delova. Stvarno nije imalo previše šta da se doda na tom planu, ali je sve podignuto na jedan viši nivo.

"U LIČNO NAORUŽANJE DODATO JE PAR ORUŽJA KAO ŠTO JE LEPLJIVA BOMBA KOJA OSTANE TAMO GDE PADNE I GASNA BOMBA KOJA TRUJE CRVE (USLED KOGA ONI POLAKO ALI SIGURNO GUBE ENERGIJU IZ POTEZA U POTEZ). TU SU I NOVA ORUŽJA MASOVNOG UNIŠTENJA KAO LOTTERY STRIKE ILI NUCLEAR BOMB."

Oružja su drugi faktor koji ovu igru čine onim što jeste. Svaki deo je bio urnebesniji od prethodnika i ni ovaj ne zakazuje na tom planu. Iako stvarno nije ostalo mnogo toga što se moglo dodati, našlo se još malo stvarčica koje će pomoći crvima da radosno raznose jedni druge odavde do najbliže barice sa vodom. Da, voda je smrtonosna kao i uvek i



Bazuka kao osnovno oružije je i dalje tu



Eksplozivne ovce

kako je teren sada prvenstveno sastavljen od manjih i većih ostrva, osnovna oružja koja bacaju kao što su fire punch, bezolka pa i gurkanje su mnogo opasnija. Osim toga tu je standardni arsenal svemogućeg ličnog vojnog naoružanja, zloupotrebljenih voćaka i životinja, predstavnika crkve itd. Čak su se i baštenski ukrasi vratili opet u obliku betonskih magaraca. Izgubljena su neka oružja tipa napalm strike, homing strike i ponešto ličnog naoružanja (nema ni minigun-a). U lično naoružanje dodato je par oružja kao što je lepljiva bomba koja ostane tamo gde padne i gasna bomba koja truje crve (usled koga oni polako ali sigurno gube energiju iz poteza u potez). Tu su i nova oružja masovnog uništenja kao Lottery strike ili Nuclear bomb. Mnoga oružja iz ove kategorije su sposobna da povrede vas koliko i protivnika na najmanju grešku, stoga zahtevaju pažljivo korišćenje. Nestala su oruđa za kopanje zbog nove prirode terena. Nema nekih radikalnih inovacija, ali ne vidim ni kakve bi mogle biti.

Kontrole su dobro odrađene i džojped je maksimalno iskorišćen. Prvo treba shvatiti da pošto u crvima nema nekog mogućeg definisanja gde igrač želi da gleda, kamera se postavlja po nekom nikad zadovoljavajućem principu. Ovo nije moglo biti izbegnuto, pa je



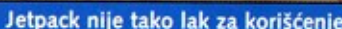
Svi nivoi se nalaze na smrtonosnoj vodi

data puna kontrola nad kamerom samom igraču. Koristeći desni analogni kontroler možete kameru okretati oko crva u skoro svih 360 stepeni po svim osama. Osim toga na R1 i R2 možete privremeno prebaciti kameru u pogled iz prvog lica (mod za nišanjenje) tj. na pogled iz ptičije perspektive koji je odličan za pregled mape. U oba slučaja levi analogni kontroler preuzima pokretanje, a u drugom desni i rotiranje kamere i vašeg crvića za to vreme ne možete pomerati. Kontrola kretanja crva se vrši se levim analognim kontolerom dok se d-pad koristi za nišanjenjene "na slepo" (kada nemate vremena da pređete u pogled iz prvog lica). Normalno da bi se kretali po terenu neophodan je i skok koji dolazi u dve varijante. Osnovni skok u daljinu je tu stim što možete da donekle zanosite crva u svim pravcima u toku skoka i salto koji se postiže duplim pritiskom na skok (kvardrat) i koji je nešto kraći skok ali i nešto viši. Sve je tu, lepo pristupačno i lepo raspoređeno, ali nije baš sve tako idealno. Prvo u brzini često će te skakati sa naglim promenama pravca, što poneka rezultuje lepim skokovima postrance ili unazad, ali ponekad crv jednostavno skoči u pravcu u kome ste se kretali pre promene pravca što često dovodi do smrti. Takođe kada stanete trebalo bi da skočite u mestu gde zanošenjem vršite male precizne skokove. Na žalost opet ponekad igra ne ukapira da vi stojite i crv skoči pravo napred (opet često pravo u vodu). Koliko to može da frustritra mislim da ne moram da napominjem.

Osim toga detekcija dodira površina ima manje probleme. Iz nekih nejasnih razloga ponekd crv stane na potpuno vertikalnoj površini odakle ne može nigde nego u smrt. Takođe se dešava da zapne u objekte pored kojih se provlači na mikronskim razdaljinama.



Mape su inspirisane svim i svačim kao i ranije



Jetpack nije tako lak za korišćenje

Svi ovi problemi se retko dešavaju, ali kada se dese u presudnim trenutncima umeju da pokvare celu partiju.

"ONO ŠTO IZDVAJA OVAJ DEO OD PRETHODNIH JE PAŽNJA POSVEĆENA MODU ZA JEDNOG IGRAČA. MISIJE SU RAZNOVRSNE I KREĆU SE OD STANDARDNOG ISTREBLJIVANJA SVEGA ŠTO SE MRDA OKO VAS, PREKO TRKA SA VREMENOM DO SKUPLJANJA STVARI KORISTEĆI POMALO NEZGRAPNA PREVOZNA STEDSTVA TIPA JET-PACK-A USPUT IZBEGAVAJUĆI EKSPLOZIVNE SKALAMERIJE."

Ono što izdvaja ovaj deo od prethodnih je pažnja posvećena modu za jednog igrača. Misije su raznovrsne i kreću se od standardnog istrebljivanja svega što se mrda oko vas, preko trka sa vremenom do skupljanja stvari koristeći pomalo nezgrapna prevozna stedstva tipa jet-pack-a usput izbegavajući eksplozivne skalamerije. Zapleti iz misija su često duhoviti a glasovi uvek usklađeni sa okolinom i samom temom misije. Teren je veoma raznovrstan i specijalno modeliran za misije. Tematska povezanost je uvek izuzetno prisutna i upotpunjuje atmosferu. Naravno da je i teren podređen komičnosti, ali to je samo još jedan plus za igru. Osim standardnih nivoa tu su i takozvani izazovi gde će te se morati dokazati u jednoj jedinoj stavci, kao na primer preciznom skakanju ili korišćenju sačmare. Po prelasku svakog nivoa prelazak biva ocenjen, a dobre ocene otključavaju nove modove, oružja, stavke u wormopediji i slično. Prelaženjem nivoa takođe inicirate neku od desetak 3D animacija koje su duhovite u klasicnom stilu crvića i u kojima uglavnom betonski magarci maltretiraju naše junake. Nažalost same animacije nisu toliko dobro osmišljene kao u dvojci koja je uvela taj običaj, ali se nikako ne bi mogle nazvati lošim.

Izbor nivoa

Standardne zagonetke sa polugom

Količina opcija u ovom izdanju se čini nikada izdašnijom. Editor timova i dalje nudi iste opcije kao što su glasovi, imena, timska zastava, nadgrobni spomenici ali i tajno (razorno) oružje koje će vaši crvi imati od početka kao kec u rukavu. Opcije za oružja nude podešavanja sa kojim će te oružjima kretati, u kom krugu će te moći koristiti neko oružje pa čak i koja je verovatnoća da se neko oružje nađe u sanducima koji padaju sa neba. Opšte opcije sadrže sve što smo već navikli kao energiju crva, broj rundi u meču, vreme trajanja poteza, postojanje mogućnosti biranja crva na početku poteza i slično. Tu je wormpot koji je neka vrsta slot mašine za generisanje modifikatora igre (jača/slabija oružja, gravitacija, duži letovi crva i slično). Posebna priča su opcije generatora terena, gde se mogu kontrolisati količina i visina zemljanog dela terena, veličinu pojedinačnih ostrva i njihova razasutost po daljini a bogami i visini, količina malih i velikih prepreka i tako dalje. Opcije nisu previše osetljive (tj. sa mnogo stepena podešavanja) ali daju prilično dobru kontrolu nad budućim terenom. Postoji čak i wormopedia, enciklopedija oružja i pojmova iz igre a i njenih prošlih delova.

Mostovi se (kao i sve ostalo) mogu uništiti

"GRAFIČKI IGRI TAKOĐE NEMA MNOGO TOGA DA SE ZAMERI. DA JE MOGLO BOLJE MOGLO JE ALI NE MNOGO, UZ TO PITANJE JE DA LI BI SE SA DETALJNIJIM TEKSTURAMA, ŠTO JE INAČE SKORO JEDINO MOGUĆE POBOLJŠANJE, NARUŠIO STIL KOJI WORMS-I GRADE JOŠ OD PRVOG DELA. CEO DIZAJN JE U STILU CRTANIH FILMOVA, ILI LUCAS ARTS-OVIH AVANTURA IZ SREDINE '90-IH. TEKSTURE NISU BAŠ SAVRŠENO PROSTE ALI PREOVLAĐUJU JEDNOBOJNE POVRŠINE ŠTO JE U SKLADU SA ŽELJENIM EFEKTOM."

Grafički igri takođe nema mnogo toga da se zameri. Da je moglo bolje moglo je ali ne mnogo, uz to pitanje je da li bi se sa detaljnijim teksturama, što je inače skoro jedino moguće poboljšanje, narušio stil koji worms-i grade još od prvog dela. Ceo dizajn je u stilu crtanih filmova, ili Lucas Arts-ovih avantura iz sredine '90-ih. Teksture nisu baš savršeno proste ali preovlađuju jednobojne površine što je u skladu sa željenim efektom. Modeli su odlični, veoma lepo animirani i modularni tj.


Eksplozije izgledaju kao u crtanom filmu

Malo o prošlosti Worms-a

Prvi Worms-i su izašli još davne 1994 godine za Amigu. Bio je to instant hit koji se godinama prebacivao na sve moguće sisteme tog doba. Izlazile su tu i tamo i minimalno doradjene verzije, ali ništa značajno. Na pravi nastavak se čekalo čak 3 godine. Worms 2 je bio sve ono što je očekivano. Sve to što su crvi bili i ranije samo još bolje, veće, glasnije. Još godinu dana kasnije usledilo je Armageddon, igra koja se nadogradila na drugi deo nudeći nove opcije naročito za multiplayer igranje. I mostovi iz prvog dela koji su nestali u dvojci su vraćeni pod pritiskom fanova. Slede World Party 2001 i više igara koje i nisu crvi kakve poznajemo ali su oni i dalje bili u glavnoj ulozi (Worms Blast i Worms Pinball). Posle još jedne pauze napokon u 2003 crvi prelaze u treću dimenziju igrom Worms 3D. Celim putem firma Team 17, autori originalne igre, nije ispuštala konce iz svojih ruku i lično je radila igre. Danas je taj serijal igara jedna od najjačih zapadnih igračkih franšiza.


Paketici padaju sa neba i dalje

izgled se menja pri korišćenju nekih oružja i dodataka. Kao što je već navedeno izrazi lica se menjaju sa događajima i zdravljem crva. Specijalni efekti su takođe odlično odrađeni. Eksplozije su i dalje sferične samo što su sada kraće i naravno čisti svetlosni efekti. Postoje i vremenski uslovi koji su tu samo vizuelne dopadljivosti radi, ali to rade savršeno. Kompletan izgled je izuzetno efektan i dopadljiv, čak su i meniji predstavljeni velikim sličicama sa sitnim tekstom na dnu ekrana koji opisuje opciju.

Zvuk se najmanje promenio vremenom. Muzika je slatka i baš onakva kakva bi se očekivala. Glasove sam već razmatrao i neću o njima. Specijalni efekti su dobri mada možda za dlaku lošiji nego ranije iz čistog razloga što su možda malo manje komični nego ranije ili je to samo subjektivni utisak jer su uglavnom isti. I kako su crvići preživeli taj sudbonosni prelazak u treću dimenziju? Možda je i moglo bolje ali ne mnogo. Dosta toga se izmenilo u crvima sa dodavanjem treće dimenzije i igra je donekle promenila karakter ali opet su to dobri stari crvi. Ono što sam hteo reći je da sada igra nije više onako laka za početnike. Sama treća dimenzija je uvela mnoge dodatne opcije i probleme. Dodatne komande su


Vremenske neprilike su tu atmosfere radi

morale biti implementirane i treba se navići na njih. Napadi su smrtonosniji i zahtevaju veću veštinu. I samo kretanje je sada mnogo komplikovanije jer stalno treba vrteti kameru da vam slučajno ne bi promakla neka rupa, mina i slično. Ispaljivanje oružija je moralo biti zakomplikovano i sada se vrši iz posebnog pogleda kamere. Naročito je zakomplikovano ispaljivanje navođenih oružja koje se vrši iz dva različita pogleda. Vetar sada zagorčava život više nego ikad. Čak postoje tu i tamo neki bagovi sa detekcijom sudara i naročito navođenim golubovima koji znaju (doduše zasta izuzetno retko) da se pogube, ali kada se na sve to naviknete (sem bagova koji nisu stvar za navikavanje) ostaje i dalje odlična igra. OK, crvi ne lete onako daleko, ali ovako je bolje. Voda je ionako svuda. Precizni pogodci su sada teži, ali samim tim i donose veće zadovoljstvo. Nova oružja su dobra i mada ne toliko inovativna definitivno donose malo osveženja. Gestikulisanje crvića donosi novi nivo zabave. Sve je nekako sočnije i kada se naviknete na komplikovanije kontrole čak i lakše. Bazuka koja je inače bila jedno od najređe korišćenih oružja je sada veoma dobro oružje. Pogled iz prvog lica stvarno donosi novi osećaj i makar meni lično drastično podiže preciznost. Ima dovoljno stvari za otključavanje da vas igra duže vreme zadrži uz sebe i bez potrebe za društvom za pokolje.

Sve u svemu Worms 3D je igra koja će izazvati kontroverzna mišljenja, jer više nije onoliko prosta i ne može se tek tako krenuti igrati. Borbe su sada dosta kraće i crvli lakše ginu. Sve je za dlaku komplikovanije, ali i veština više dolazi do izražaja. Lično ovu inkarnaciju crva smatram najboljom, ali ima i onih koji je smatraju najgorom. Ne može se svima ugoditi ali ako želite da budete sigurni jeli ovo igra za vas probajte je. To je definitivno zaslužila.


Neki od nivoa se dešavaju ponoći

bonus IGROMER — Izdavač: SEGA; Žanr: Strategija

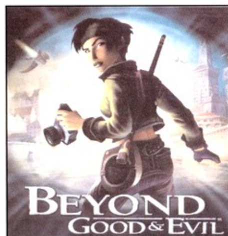


- 1 - 4 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

OCENE	
GRAFIKA	4.5
ZVUK	4.5
KONTROLA	4
TRAJNOST	5

BEYOND GOOD & EVIL

Beyond Good & Evil je jedna od onih igara koje se jednostavno pojave bez pompeznih najava. Većina ovakvih igara prođe u potpunosti nezapaženo jer uglavnom budu prosečnog kvaliteta, ali nekada se desi da se pojavi igra koja je stvarno kvalitetna i za koju bi bila prava šteta da propadne.



BG&E nam dolazi iz Ubisofta i to od kreatora svima poznatog Rayman-a Michel Ancel-a. Michel Ancel je Francuz poreklom i čovek koji u sebi ima mnogo kreativne energije, što se lako može videti igrajući BG&E. Igra veoma podseća na Zeldu, ali je opet i drugačija od nje. Žanr ove igre je teško odrediti, ali najprikladnije bi bilo reći da je ova igra avantura epskih razmera. Igra je stvarno nešto posebno. Svi elementi igre su stvarno na jako visokom nivou, počevši od očaravajuće grafike, preko sjajne muzike, profesionalno odglumljenih glasova, zarazne igrivosti i na kraju odlično napisane priče. Ova igra ima sve to i još više. U igri ćete se trkati hoverkraftom, tući sa neprijateljima, slikati životinje, igrati razne mini igre, istraživati prelep svet i još mnogo drugih stvari.

"SAMA IGRA POČINJE PRELEPIM PRIZOROM JEZERA I VAŠE JUNAKINJE JADE KAKO MEDITIRA ISPOD DRVETA, ALI ODJEDNOM SE NEBO ZAZELENI I POČINJU DA SE POJAVLJUJU VANZEMALJSKE LETELICE. JADE UKLJUČUJE ENERGETSKI ŠTIT KOJI TREBA DA ZAŠTITI NJENU KUĆU, ALI ELEKTRO DISTRIBUCIJA JOJ ISKLJUČUJE STRUJU JER NIJE PLATILA RAČUN..."

Prva stvar koju ćete primetiti je ta da su u igri sve animacije real time, pošto igra ima stvarno predivan grafički endžin. Sama igra počinje prelepim prizorom jezera i vaše junakinje Jade kako meditira ispod drveta, ali odjednom se nebo zazeleni i počinju da se pojavljuju vanzemaljske letelice. Jade uključuje energetski štit koji treba da zaštiti njenu kuću, ali elektro distribucija joj isključuje struju jer nije platila račun. Baš u tom trenutku se ispred vas pojavljuje par gadnih vanzemaljaca i igra počinje. Posle njihove eliminacije se pojavljuje još jedan veći stvor, ali vama u pomoć pristiže vaš verni prijatelj Pey'j koji je pola svinja pola čovek. Ubistvom i tog neprijatelja dolazi vojska (dobri momci kasne kao i uvek) i novinari. Pey'j ih rasteruje i počinje prava igra. Da bi zaradili pare Jade mora da slika lokalne životinje i šalje te slike njenoj prijateljici naučnici koja će joj davati pare za svaku sliku. Kao što


Boze kako su ove meduze dosadni protivnici

ste mogli zaključiti Jade je novinarka. Cela igra se odvija u svetu pod nazivom Hillys, koji je većim delom prekriven vodom tako da su brodovi i letelice glavni oblici prevoza. Svet naseljavaju razne rase što igru čini interesantnom. Zaštitu od vanzemaljaca pružaju vojnici iz Alpha Section-a. Ali postoji mala grupica ljudi pod nazivom IRIS koja misli da su ljudi iz Alpha Section-a u dogovoru sa vanzemaljcima. Samo za vašu informaciju vanzemaljska rasa se naziva DomZ. Pored fotografisanja vaš cilj je da saznate da li je to tačno. Sama priča je odlična i tokom igre se jako lepo razvija. Svaka čast autoru scenarija, obavio je odličan posao.

"IGRA POSEDUJE FENOMENALNU IGRIVOST, JEDNOSTAVNO VAS IGRA VUČE DA JE IGRATE. KADA PRIČA POČNE MALO DA SE ZAMRŠAVA JEDINO NASILNIM PUTEM ĆE VAS ODVOJITI OD VAŠEG PLAYSTATION-A 2."

Igra poseduje fenomenalnu igrivost, jednostavno vas igra vuče da je igrate. Kada priča počne malo da se zamršava jedino nasilnim putem će vas odvojiti od vašeg PlayStation-a 2. Igra se izuzetno lako igra, pre svega zbog odličnog kontrolnog sistema. Leva palica pomera Jade, desna kameru. Na L1 je čučanj, na R1 kamera, a na R2 trčanje. Pomenuo sam


Lep close up na Jade

kameru, kao što sam već rekao Jade je akciona novinarka i vaš cilj je da slikate životinje, to se radi prostim pritiskom na R1 kada dobijete pogled kroz sočivo, da bi neka slika bila prihvaćena morate imati životinju lepo centriranu. Kada to uspete samo pritisnete X i slika je gotova. Jade ne proživljava sama ovu avanturu, nego je prati njen prijatelj Pey'j. Na trougao pozivate njega u pomoć. Tokom igre za rešavanje većine zagonetki će vam trebati njegova pomoć. Na kocku skačete, a na krug koristite predmet koji vam je aktivan. U svakom trenutku možete imati jedan aktivan predmet na primer napitak za energiju. X je akcioni taster, on obavlja jako mnogo funkcija. U zavisnosti od situacije on će obavljati različite funkcije (Zelda anyone?). Ovakav sistem kontrole je jako dobar i stvarno povećava uživanje u igri. Kada poželite da se krećete od jedne lokacije do druge do izražaja dolazi vaš hoverkraft. Pošto je ceo svet podeljen na ostrva vaš hoverkraft je više nego nezamenljiva alatka. Tokom igre zarađujete dve valute: obične pare koje se koriste za kupovinu predmeta za likove i perle (plave kugle) koje se koriste na crnom tržištu za dograđivanje vašeg hoverkrafta. Pričom sa likovima dobijate zadatke a na mapi sveta vam je lepo prikazano gde treba da idete i šta da radite da bi priča nastavila da se odvija. Ali vas niko ne sprečava da sami istražujete svet. Istražujući svet nalazićete preko potrebne perle. Pored glavnog toka igre uvek možete da se opustite


Ni u najvecoj opasnosti Jade neostavlja aparat


Pucacki deo igre, grafika odlicno izgleda

trkajući se u šampionatu hoverkraftova ili igrajući zanimljivu mini igru u baru. Same trke su stvarno zaniljive i kontrola hoverkrafta je precizna tako da je trkanje pravo uživanje. Na stazama se nalaze polja koja vam daju turbo i ako hoćete da pobedite koristite ih pametno. Misije u igri su raznovrsne. Većina njih je bazirana na tome da treba da slikate nekoga ili nešto. A na putu do cilja stoje razne zagonetke i horda neprijatelja. Same tuče su jako lake, samo pritiskate X i to je to. Držeći X radite super napad. Inače oružje koje Jade koristi je dai-jo štap. Naizgled bezopasno oružje, ali izgled vara.

"MNOGE DRUGE IGRE OVOG ŽANRA ZNAJU DA IMAJU PROBLEMA SA KAMEROM, OVDE SE TO NE DEŠAVA. TAKOĐE NIKADA SE NE DEŠAVA DA SE ZAGLAVITE JER VAM JE NA PUT STAO VAŠ POMOĆNIK. TOKOM IGRE SREŠĆETE VELIKI BROJ NPC-A SA KOJIMA MOŽETE DA PRIČATE. SUPER JE TO ŠTO MOŽETE DA BIRATE ŠTA ĆETE REĆI BAŠ KAO U PRAVIM AVANTURAMA."

Neprijatelji su raznovrsni tako da bitke nikada nisu monotone. Pored takvih misija, nekada vam je cilj da jednostavno uništite vanzemaljce koji napadaju vaš svet. Ovakve zadatke obavljate u hoverkraftu i predstavljaju klasičnu pucačinu. Inače kamera pored za slikanje služi i za prikaz informacija o objektima iz vaše okoline, kada gledate kroz sočivo možete da vidite osnovne informaciji o većini objekata u igri - stvarno cool opcija. Još jedan vid misija su šunjačke misije koje su opet odlično realizovane, nisu baš na Metal Gear Solid nivou, ali su više nego dobre. Inače igra ima stvarno super dizajnirane menije koji su takođe i veoma funkcionalni. Jade sa sobom nosi PDA (Personal Digital Aassisant) koji ima sopstvenu ličnost i zove se Rinaldo. On skenira svaki predmet koji vi pronađete i govori vam za šta se koristi. Igru možete snimiti na konzolama koje čitaju neku vrstu CD-a koji se u igri zovu M-Disk. Svaka ta konzola služi za snimanje, kada u nju ubacite Save M-Disk koji imate od samog početka. Tokom igre dobijaćete razne M-Disk-ove sa raznim informacijama koje čitate na istim tim konzolama na kojima i snimate igru. Mnoge druge igre ovog žanra znaju da imaju problema sa kamerom, ovde se to ne dešava. Takođe nikada se ne dešava da se zaglavite jer vam je na put stao vaš pomoćnik. Tokom igre srešćete veliki broj NPC-a sa kojima možete da pričate. Super je to što možete da birate šta ćete reći baš kao u pravim avanturama. Sve u svemu igrivost je odlična, najveća mana je mala dužina igre. U poslednje vreme se to često dešava da se dobre igre brzo prelaze. Stvarno šteta što se ovako predivno iskustvo završava već posle 15-tak sati igranja.


Jos jedan boss,
ovaj put malo opasniji

"LIKOVI U IGRI IZGLEDAJU ODLIČNO, SASTAVLJENI SU IZ SOLIDNOG BROJA POLIGONA. JEDINO SE NA ŠAKAMA VIDI MANJAK POLIGONA DOK SU LICA ODLIČNO URAĐENA. TEKSTURE SU LEPE, ALI PROSTE POŠTO SU AUTORI IŠLI NA IZGLED CRTANOG FILMA."

Grafika u ovoj igri je predivna. Jedina stvar koja može zasmetati je ta što je igra pravljena tako da ne prekriva ceo ekran. Iznad i ispod slike imamo crne trake kao kada gledamo film u bioskopu. Ovaj obavezni 'letterbox' format je namerno ubačen da bi se postigao filmski osećaj. Nekima će ovo smetati, mada se na ovo jako lako navikne. Posle pola sata već nećete ni primećivati te crne površine. Likovi u igri izgledaju odlično, sastavljeni su iz solidnog broja poligona. Jedino se na šakama vidi manjak poligona dok su lica odlično urađena. Teksture su lepe, ali proste pošto su autori išli na izgled crtanog filma. Sve u igri je prelepo dizajnirano. Jade i kompanija izgledaju odlično, gradovi u igri izgledaju impresivno sa gomilom letelica koje lete u svim pravcima. Najimpresivnija stvar u igri je voda, neverujem da neka igra ima lepšu vodu od ove (bacite pogled na dodatni box na ovoj strani). Talasanje tako dobro izgleda, da boli glava, a tek refleksije... stvarno neopisivo. Senke su takođe odlične i menjaju se u realnom vremenu u zavisnosti od izvora. Svi likovi su animirani savršeno, Jade pogotovo. Igra teče tečno uz minimalno usporavanje tokom nekih scena u igri. Ništa strašno. Glasovi u igri su jako dobri, svaki lik zvuči baš kako treba. Muzika je fenomenalna, svojim kvalitetom podiže atmosferu u igri. U igri se može čuti rap, rege, dance itd. Svi ti žanrovi su savšeno uklopljeni. Zaključak je da je BG&E jedna od audio-vizuelno najlepših igara u poslednje vreme.

O ovoj igri ne vredi da se priča jer ni milion reči ne može da opiše koliko je ova igra dobra i zarazna. Neki će pokleći i nabaviti je zbog grafike, neki zbog priče, a neki zbog igrivosti. Bez obizira zašto ste nabavili igru doživećete nezaboravno iskustvo. Inače igri bi dao sve petice, ali zbog prilično kratkog vremena potrebnog za njeno prelaženje dao sam joj 4.5 za zabavnost. Stvarno šteta što je jedna ovako fenomenalna igra tako kratka.

VODA

Igrao sam mnogo igara u kojima se pojavljivala veća količina vode, ali nijedna od tih igara nije imala ovako dobro urađenu vodu. Voda jednostavno izgleda predobro, kada gledate površinu možete da primetite kako površina nije ravna vec se sastoji od mnogouglova koji se dodiruju pod različitim uglovima, baš kao što izgleda i površina prave vode. Drugo, refleksije su fenomenalne. Apsolutno sve što bi trebalo da se reflektuje u vodi se i reflektuje. Znači čitav jedan grad koji je na obali se takođe može videti i na površini vode. Svetlost sunca takođe utiče na izgled vode, pošto se u igri smenjuje dan i noć tako se i boja vode menja od plave do crvenkaste. Kada vašim hoverkraftom prelećete preko vode pravite prelepe talasiće na površini. Voda toliko dobro izgleda da vas jednostavno hipnotiše, jednom sam proveo pola sata gledajući kako se kreće voda. Nadam se da ste dobili predstavu koliko dobro voda izgleda, ako niste nabavite igru pa sami donesite sud.


Mmm voda, samo da je vidite
kako izgleda kada je animirana

bonus IGROMER

Izdavač: UBISOFT
Žanr: Avantura

Beyond Good & Evil

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

OCENE	
GRAFIKA	5
ZVUK	5
KONTROLA	5
TRAJNOST	4.5

SOCOM U.S. NAVY SEALS II

Kada je PS2 bio na početku karijere pojavila se jedna timska pucačina nepoznatog tima Zipper Interactive koja je pokazala ostalim developerima kako se pravi dobra akciona igra. Igra nije bila bez mana, ali je ipak predstavljala prijatno igračko iskustvo...

To je bila jedna od prvih igara koja je imala podršku za igranje online, nažalost zbog nedostupnosti brzih veza mi iz SCG nismo bili u mogućnosti da uživamo u tom vidu igranja. Ali sva sreća što su developeri napravili i odličnu single player kampanju. Sada posle dve godine čekanja pojavio se i nastavak za koji mogu slobodno reći da je odlična igra. Naravno online opcija je i ovde prisutna, jedino je dodata podrška i za LAN igranje. Multiplayer je u ovoj igri ipak na prvom mestu, ali i singleplayer kampanji je posvećene dosta pažnje tako da i mi obični smrtnici bez broadband Interneta možemo da se zabavljamo.

"PRIČA JE STANDARDNA ZA JEDNU PUCAČINU TJ. PUNA JE KLIŠEA. ZLI TERORISTI, DOBRI AMERIKANCI ITD. ALI IPAK NIJE SVE TAKO CRNO, POŠTO SU AUTORI IPAK PORADILI NA DETALJIMA TAKO DA NA KRAJU PRIČA SASVIM SOLIDNA."

Priča je standardna za jednu pucačinu tj. puna je klišea. Zli teroristi, dobri Amerikanci itd. Ali ipak nije sve tako crno, pošto su autori ipak poradili na detaljima tako da na kraju priča sasvim solidna. U Albaniji se pojavila nova teroristička organizacija pod nazivom Sesseri Sindikat. Ta organizacija je nabavila poveću količinu čistog plutonijuma koji namerava da proda onome ko ponudi najviše. Naravno ovo Amerikanci ubrzo saznaju zahvaljujući njihovim spretnim agentima i odlučuju da pošalju svoj najbolji i najhrabriji tim Foka da

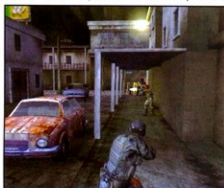

Heavy Machinegun moje oruzje snova


Sunjanje po mraku

sredi situaciju. Pored Amerikanaca i Britanci su se umešali tako da se tokom igre često mogu sresti britanske SAS jedinice u akciji. Igra ima dosta animacija koji izgledaju solidno. Ne sviđa mi se to što je za pravljenje animacija korišten sam endžin igre. Jedino su dodati neki specijalni efekti pa je bilo potrebno da se to sve snimi kao animacija. Priča se tokom igre malo komplikuje, jer se pojavljuju i druge terorističke oranizacije čije namere baš i nisu po volji Amerikanaca. Igra će vas posle Albanije odvesti u Brazil, pa Alžir i na kraju Rusiju. U svakom regionu se pojavljuju različiti teroristi, sa različitim pozadinskim pričama. Tako da igra ne postaje monotona, bar što se priče tiče.

"OVAJ PUT JE BROJ NAREĐENJA DODATNO PROŠIREN TAKO DA JE KONTROLA PRATIOCA ODLIČNA. TOME DOPRINOSI I NJIHOV AI KOJI JE NA VISOKOM NIVOU ALI NE I BEZ PROBLEMA JER SE ČESTO DEŠAVA DA SE VAŠI PRATIOCI NEGDE ZAGLAVE, ŠTO ZNA DA NERVIRA."

Kao što sam već pomenuo centar ove igre su online okršaji. Nažalost nisam u mogućnosti da lično testiram ovaj deo igre. Ali mogu reći da su se autori najviše potrudili da poboljšaju baš ovaj deo igre. Uveli su veliki broj novih mapa, dodali nove modove igranja i poboljšali zaštitu od varanja. Sve je to stvarno odlično urađeno što potvrđuje veliki broj igrača koji igraju ovu igru online. Što se tiče single player kampanje može se primetiti da je na nju utrošeno daleko manje vremena nego na online deo. I pored toga kampanja za jednog igrača ima šta da pruži. Prvo što je stvarno dobro odrađeno jeste brifing pre bilo koje misije. Tu možete da saznate detalje o samoj misiji, ali i o neprijateljskim jedinicama i terenu na kom će te se nalaziti. Uvek imate na raspolaganju i sliku terena, bitnijih terorista i veliki broj saveta kako da odigrate misiju. Svo ovo čitanje može da bude dosadno, ali se na kraju itekako isplati. Naravno pre svake misije možete da opremite svakog od vaša četiri vojnika kako vi hoćete. Mada uglavnom nema potrebe za tim jer sam kompjuter odredi sasvim solidnu opremu. Pred sam početak


Kako dobra kolica, malo su zardjala ali sta ces

misije možete da izaberete način kontrole lika, preko jedne analogne palice (krećete i nišanite preko jedne palice) ili preko dve kada na levoj idete napred-nazad i strejfujete a na desnoj nišanite tj. pomerate pogled. Ovaj drugi mod je malo teži za navikavanje, ali mnogo efikasniji. Osetljivost palica se može fino podesiti, tako da posle par sati igranja nišanite ko pravi profesionalac. Ostale kontrole u veoma

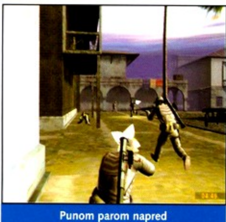

Nezgodna situacija


Polako, da nas neprimeti

proste, L i R tasteri se koriste za baratanje oružjem (pucanje, promena oružja itd.). Kocka je skok, trougao čučanj, X akcija, a krug otvara meni sa komandama koje možete da zadate svojim pratiocima. Ovaj put je broj naređenja dodatno proširen tako da je kontrola pratioca odlična. Tome doprinosi i njihov AI koji je na visokom nivou ali ne i bez problema jer se često dešava da se vaši pratioci negde zaglave, što zna da nervira. Neka od naređenja koja možete da date pratiocima su "prati me", "pokrivaj me", "očisti lokaciju", "kreći se bez buke" itd. Tu su i naređenja kao likvidiraj ili štiti osobu koja mi je na nišanu. Jedna od korisnijih komandi, je ona kada im naredite da očiste neku sobu od neprijatelja. To če učiniti stvarno efikasno. Razvaliće vrata, ubaciti flashbang i uleteti pucajući. Mnogo puta tokom igre će vam vaši pratioci spasiti život. Znam iz ličnog iskustva.

"...STVAR KOJA NERVIRA JE DA JE MNOGO VEĆA ŠANSA DA VAM NEKI TERORISTA PRIĐE SA LEĐA I UBIJE VAS JEDNIM UDARCEM PUŠKE O GLAVU, NEGO DA UMRETE U DIREKTNOM OKRŠAJU PROTIV 15 TERORISTA. ALI I PORED OVIH MANA IGRA NIJE LOŠA, PRE SVEGA ZAHVALJUJUĆI VISOKOJ ATMOSFERI KOJU POSEDUJE"

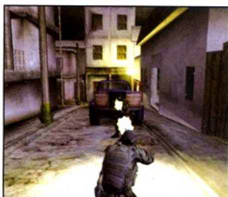
Što se samih misija tiče dešavaju se na stvarno raznovrsnim lokacijama, kao što su šume Brazila ili centar Albanskog grada. Bilo kada tokom misije ulaskom u glavni meni moguće je videti ciljeve misije i male filmiće koji pojašnjavaju svaki zadatak. Ovo stvarno pomaže tokom igranja. U ovoj igri se isplati


Punom parom napred

biti tih, jer terorista ima uglavnom u mnogo većem broju nego vas tako da je bolje ostati ne otkriven što duže je moguće. Same misije nisu previše teške, ali opet dešavaće se da često poginete. Kada do izražaja dolazi velika mana ove igre. Nema snimanja tokom misije, barem da ima check point-a, ali ni toga nema. Tako da ćete misiju počinjati uvek izpočetka što većinu ljudi zna jako da iznervira. Druga stvar koja nervira je da je mnogo veća šansa

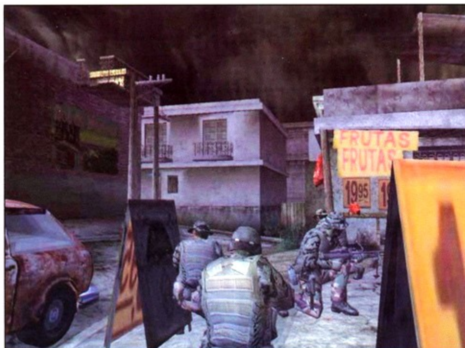

Tenkom na džamiju u Tirani


Fashbang u akciji


Osvetljenje izgleda odlično

da vam neki terorista priđe sa leđa i ubije vas jednim udarcem puške o glavu, nego da umrete u direktnom okršaju protiv 15 terorista. Ali i pored ovih mana igra nije loša, pre svega zahvaljujući visokoj atmosferi koju poseduje. Zadaci koje izvršavate su uglavnom zanimljivi, mada ponekad znaju da budu dosadni. Najgori su oni zadaci koji vas teraju da trčite sa jednog kraja mape na drugi. Oružja u igri su odlično urađena, ponašaju se baš kako treba. Ako vam nestane municije možete uzeti oružje od najbližeg mrtvog teroriste. Šta na kraju reći za igrivost ove igre osim da ima svoj dobrih, ali i loših strana. Mene je igra zabavila tih 10-tak sati koliko treba da se igra završi. Kao još jedna mana ove igre može biti baš njena dužina od svega 10-tak sati. Ali treba imati u obziru da je ova igra namenjena pre svega online igranju.

"GRAFIKA JE DOSTA POBOLJŠANJA U ODNOSU NA PRVI DEO. MODELI IZGLEDAJU DOBRO, NEMAM ZAMERKI. TEKSTURE SU DOBRE, OSVETLJENJE JE ODLIČNO. EKSPLOZIJE IZGLEDAJU ODLIČNO. NAJVIŠE MI SE SVIDEO EFEKAT KORIŠĆENJA OPREME ZA NOĆNO I TOPLOTNO OSMATRANJE. OBA IZGLEDAJU ODLIČNO, NA NIVOU RECIMO SPLINTER CELL-A."



Hocete koju jabuku da povratite zdravlje malo

BONUS MATERIJALI

U ovoj igri postoji veliki broj bonus materijala koji se otključavaju prelaženjem igre. Da bi ih otključali morate igru da pređete na određenoj težini. Na početku imate tri težine, a po prvom prelasku igre dobijate jos dva nivoa težine. Da bi otključali sve bonuse igru morate preći barem 3 puta. Bonusi su nova oružja (bazuka i bacač granata), podaci o svim oružjima iz igre, detaljne biografije svih terorista iz igre. Ostatak bonusa su traileri, muzički spotovi, muzika iz igre i još mnogo zanimljivih stvari. Bonusima je posvećen čitav jedan meni u kome lako možete da pregledate šta ste otkrili, a šta niste. Jedini problem ko će imati vremena i strpljenja sve ovo da otključava :)


Pijaca...

Grafika je dosta poboljšanja u odnosu na prvi deo. Modeli izgledaju dobro, nemam zamerki. Teksture su dobre, osvetljenje je odlično. Eksplozije izgledaju odlično. Najviše mi se svideo efekat korišćenja opreme za noćno i toplotno osmatranje. Oba izgledaju odlično, na nivou recimo Splinter Cell-a. Same mape su dobro osmišljene i imaju dosta detalja. Najveći plus što se dizajna mapa tiče je što su developeri radili na tome da što vernije dočaraju zemlju u kojoj se misija dešava. Rastinje odlično izgleda, pogotovo žbunje koje se mrda dok se šunjate kroz njega. Pokreti vaših pratioca i terorista su odlično animirani. Jedan efekat je isto jako interesantan, a to je da ako na brzinu sa dobro osvetljne lokacije utrčite u neki mračni tunel, par sekundi baš ništa nemožete da vidite dok vam se oči ne prilagode. Sve u svemu utisak je zadovoljavajući. Grafika nije ništa revolucionarno, ali obavlja svoj posao. Što se zvuka tiče on je odrađen profesionalno. Sve zvuči odlično od oružja,


Ima malo ljudi koji mogu da odole rocket luncher-u



Još malo nišanjenja anaglonom kontrolom

preko eksplozija do žubora vode. Glasovi vaših pratioca zvuče baš kako bi predpostavili da članovi Foka zvuče. Znači hladnokrvno i smireno. Teroristi često govore na svom maternjem jeziku što je još jedan plus na realizmu. Ostatak vremena ipak i teroristi pričaju engleski što je dobro jer oni međusobno znaju da vode stvarno zanimljive dijaloge. Tako da mi se često dešavalo da se prišunjam dvojici terorista i slušam šta pričaju barem10-tak mnuta. Muzike ima malo, uglavnom u



Sunjanje kroz tunele

meniju i u kriznim situacijama kada joj je uloga da podigne atmosferu.

Ova igra bi dobila od mene apsolutnu preporuku, da smo u prilici da je igramo online, ali pošto ne možemo savetujem da je iznajmite i vidite da li vam se sviđa jer igra ima svoj šarm, ali zbog velikog broja sitnih mana nije za svakoga. Najviše smetaju nemogućmost snimanja tokom misije, ponekad problematičan AI i kratkoća igre. Prednosti su dobra grafika i zvuk, plus odlična atmosfera i solidna priča. Na kraju vi morate doneti odluku, igrati ili ne igrati, ja se nadam da sam vam barem malo olakšao izbor ovim opisom.

bonus IGROMER

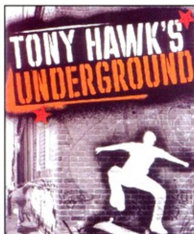
Izdavač: Sony
Žanr: FPS

- 1 - 4 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

OCENE	
GRAFIKA	4
ZVUK	4.5
KONTROLA	4
TRAJNOST	3.5

TONY HAWK`S UNDERGROUND

Ljubimac svih zagriženih skejt fanova, naslov koji se po njihovim rečima "ne igra, već voli", dobio je još jedan nastavak. Svi oni koji vikendom provode celo prepodne u nekom obližnjem parku usavršavajući svoje mukom naučene trikove, sada mogu da bar u virtualnom svetu osete kako je to polako postajati zvezda.





Voleo bi da vidim Tony Hawk-a da izvede ovo u stvarnosti

Pa zar to nije bilo moguće i do sada, u nekoj od prethodnih Tony Hawk igara? Ne, gospodo - ne ovako! Za razliku od prethodnih delova kada smo preuzimali uloge već afirmisanih profesionalaca, igra se sada po prvi put fokusira na "evoluciju" skejtera, tj. vas, od samog početka karijere (kada niste ništa više od obične ulične propalice), pa sve do najvećih svetskih takmičenja, slave, para itd. Sve je to moguće učiniti u novom Story modu koji je zamenio stari, dobro nam poznat Career iz prethodnih delova. Da li je takav, delom izmenjeni koncept bolji od onog na kokav smo navikli do sada? Teško je reći, ali je sigurno da ovakvo osveženje prija.

"SVOJU KARIJERU ZAPOČINJETE KAO BEZNAČAJNI "SKATER BOY" IZ PREDGRAĐA NJU DŽERZIJA, KOJI JE JEDNOG DANA ČUO DA U GRAD DOLAZI CHAD MUSKA, PA SE TRUDI DA UČINI SVE KAKO BI GA IMPRESIONIRAO"

Prva stvar koju treba da učinite pri startovanju igre, jeste da kreirate skejtera koga ćete kroz igru voditi (pritom se u svakom trenutku u igri možete vratiti ovom modu, ako želite načiniti neke izmene). Mogućnosti za definisanje izgleda vašeg lika u igri su zaista jako dobre - mnoštvo različitih facijalnih tekstura, mogućnost smanjivanja, odnosno povećavanja dimenzija lika, zatim razni šorcevi, majice, kačketi, naočare za sunce itd. Vlasnici PlayStation 2 konzole (NE i vlasnici XBOX i Game Cube-a, za koje je igra takođe objavljena), imaju i interesantnu mogućnost da preko neta pošalju svoju sliku (isključivo digitalnu) i ubrzo dobiju facijalnu teksturu koja se može iskoristiti pri kreiranju skejtera. Ova pogodnost, odavno poznata PC populaciji, je konačno postala stvarnost i kada su konzole u pitanju. Na žalost, dobijena tekstura prilično gubi od svoje autentičnosti, ali, hej, zar nije i pored toga sjajno videti sebe kao glavnog lika u vašoj omiljenoj igri? Svoju karijeru započinjete kao beznačajni "skater boy" iz predgrađa Nju Džerzija, koji je jednog dana čuo da u

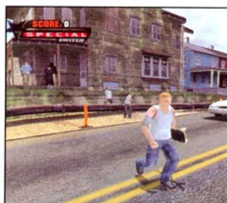


Održavanje balansa je na nižim nivoima težine veoma lako



Stari dobri combo sistem je i dalje tu

grad dolazi Chad Muska, pa se trudi da učini sve kako bi ga impresionirao (to vam je jedan od prvih objective-a). On vam preporučuje da pronađete sebi nekog sponzora i okušate se u jednom od, za početak manjih, takmičenja. Odatle polazi vaš put do zvezda na kome će uslediti mnoga putovanja, turniri itd. Priča će se vremenom kako napredujete razvijati, ali problem predstavlja činjenica da se često vaši konkretni ciljevi u igri sa njom baš i ne poklapaju najbolje. Pored toga, mnogi profi skejteri čiji likovi u igri postoje, nisu najbolje implementirani u Story mod. Kada smo već kod pomenutih profesionalaca, u Undergroundu su pored široke lepeze pomenutih, koji su bili



Po prvi put u THPS igrama mozete sići sa skate-a



Nacin povećavanja statistika je takodje nov

prisutni i u prethodnim delovima, pridodati još i Arto Saari i Paul Rodriguez, a Mike Vallely (sa kim verovatno mnogi nisu upoznati jer je u Tony Hawk-u 4 bio skriven kao bonus lik) je sada dostupan u regularnoj listi zajedno sa ostalima već na početku igre. Svi pro skejteri će se retko pojavljivati u Story modu, a u najvećem broju slučajeva kada ih konačno sretnete oni će biti voljni da sa vama podele neki trik, naravno, samo ukoliko prvo uspešno završite njihov izazov (challenge). U svakom od dvadeset i sedam poglavlja, koliko ih u igri ima, po malo ćete "gurati" priču unapred, ali u njoj na žalost nećete pronaći nikakve zanimljive obrte, neočekivane situacije i slično, a čak vas ni sam završetak neće nešto posebno impresionirati. Bez obzira na sve navedene mane, koncept po kome vodite jednog skejtera od njegovog nezrelog doba, sve do profi takmičenja, je po meni fenomenalan, ali jednostavno - u Undergroundu nedovoljno razrađen. Siguran sam da će ljudi iz Neversoft-a naučiti nešto iz svojih grešaka i u sledećem nastavku uspešnije realizovati ovu sjajnu ideju.

"KAO I UVEK, CILJ VAM JE UGLAVNOM DA SAKUPITE ŠTO VIŠE NEČEGA ZA ODREĐENO VREME IZVODEĆI PRITOM TRIKOVE, S TIM DA SADA POSTOJE I "MISIJE" (DA IH TAKO GRUBO NAZOVEM) KOJE BAŠ MNOGO I NE UKLJUČUJU VOŽNJU SKEJTA. TAKO ĆE OD VAS NEKOLIKO PUTA BITI TRAŽENO DA VOZITE KOLA (!!!) ILI DA BEZ SKEJTA IZVODITE VRATOLOMIJE U STILU TOMB RAIDERA PENTRAJUĆI SE PO KROVOVIMA..."

Kao i uvek, cilj vam je uglavnom da sakupite što više nečega za određeno vreme izvodeći pritom trikove, s tim da sada postoje i "misije" (da ih tako grubo nazovem) koje baš mnogo i ne uključuju vožnju skejta. Tako će od vas nekoliko puta biti traženo da vozite kola (!!!) ili da bez skejta izvodite vratolomije u stilu Tomb Raidera pentrajući se po krovovima... Ovde se javlja komična činjenica da je vašeg skejtera često lakše kontrolisati kada je na skejtu nego kada ide peške, a od prilike isto



Kada niste na skate-u možete se penjati po zgradama

važi i kada je upravljanje automobilom u pitanju. Uprkos svim tim problemima sa kontrolom, pomenuta vožnja kolima zaista predstavlja osveženje i poboljšava ukupan game play. Kako se uopšte došlo na ideju da se u jednu ovakvu igru ubaci vožnja? Ja lično mislim da je se neko od autora Tony Hawk serijala debelo zamislio pred nekim skejt parkom u fazonu - "Kako bi samo bilo zabavno



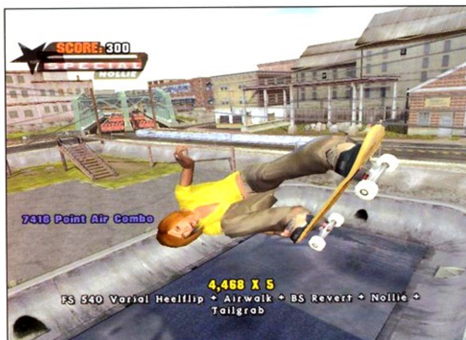
Mesto bezbedno za skate, odmah ispred bolnice

Likovi

Poznavaoci sveta skejtborda će sigurno biti zadovoljni brojem (i odabirom) likova koji se u igri pojavljuju. Od svetskih velikana tu su - naravno Tony Hawk, zatim Bob Burnquist, Steve Caballero, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Eric Koston, Bucky Lasek, Bam Margera, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reybolds, Paul Rodriguez, Geoff Rowley, Arto Saari, Elissa Steamer, Jamie Thomas, Mike Vallely i još nekoliko njih koji se na kratko pojavljuju u Story modu.

provozati auto ovuda..." - i ideja je rođena, samo šteta što nije tehnički malo bolje realizovana.

Hvala Bogu, po prvi put u Tony Hawk serijalu, neko se setio da ubaci i mogućnost menjanja težine (nešto što je davno trebalo da bude urađeno). Tako sada možete odabrati jedan od četiri ponuđena nivoa, od kojih je najteži jedva nešto malo teži od Tony Hawk-a 4. Svi veterani će ovo shvatiti kao izazov, dok početnicima preostaje samo da se uvežbavaju na manjim nivoima težine (od kojih najlakši maltene ukida sva vremenska ograničenja). Na normal težini, iskusnijem igraču je potrebno svega desetak sati igranja da bi uspešno okončao Story mod. Osim mogućnosti silaženja sa skejta i pentranja po svemu i svačemu, Underground se ne može pohvaliti većim inovacijama u odnosu na prethodne delove kada su kontrole u pitanju. Sve je to u suštini stari dobri Tony Hawk 4, plus možda par novih trikova - na žalost ništa revolucionarno, ali standardno dobro.



Grafika je nešto bolja od THPS4

Muzika

Tony Hawk's Underground poseduje paletu od čak osamdeset pesama raznih žanrova među kojima će se naći ponešto za svačiji ukus. Ja bih pre svega izdvojio nekoliko numera KISS-a, zatim The Clash (White Riot), pa zatim čuveni hit Billy Idola "Rebel Yell" u verziji Jane's Addiction, itd. Tu su i pesme drugih žanrova, a sve to zajedno je fino odrađeno kroz Dolby Pro Logic 2 kvalitet zvuka koji će zadovoljiti i najveće audiofile. Moguće je napraviti i svoju playlistu koju ćete slušati tokom igranja. Milina!

"OSIM SJAJNE MOGUĆNOSTI DA KREIRATE SVOG SKEJTERA, TAKOĐE JE DORAĐENA I OPCIJA PRAVLJENJA SVOG SKEJT PARKA, A SADA JE I PO PRVI PUT MOGUĆE NAPRAVITI SVOJ TRIK I DATI MU SVOJE IME!"

Ono što se bitno razlikuje u odnosu na sve prethodne delove je dizajn nivoa, koji su ovaj put lepši, detaljniji i znatno, znatno veći. Sa težnjom da okruženje bude realističnije nego ranije, ni jedan nivo nije petrpan rampama, skakaonicama i slično, već su one pažljivo i skladno razmeštene svuda po nivou. Moguće je pronaći mnogo toga skrivenog na krovovima zgrada, a u neke je čak moguće i ući. Zaista je za svaku pohvalu trud programera oko svih tih sitnica - na nama je sada samo da ih u što većem broju otkrijemo pažljivim istraživanjem nivoa. Osim sjajne mogućnosti da kreirate svog skejtera, takođe je dorađena i opcija pravljenja svog skejt parka, a sada je i po prvi put moguće napraviti svoj trik i dati mu svoje ime! Za igrače koji su spremni da igri posvete punu pažnju i mnogo vremena, Underground nudi pregršt customise opcija poput upravo navedenih uz pomoć kojih možete kreirati upravo onakav skejt park kakav ste želeli da vidite u nekoj igri, na kome će lik sa vašim licem (i imenom) izvoditi trik koji ste vi smislili. Ludilo!!!



Lip trikove je moguće uraditi na ivicama bilo čega

Generalno gledano, što se grafike tiče Tony Hawk's Underground je sjajna igra. Nivoi izgledaju sjajno što takođe važi i za likove. Frame rate ostaje na zadovoljavajućem nivou čak i kada je na ekranu puno detalja i uopšte, sve izgleda meko, zaobljeno i jasno. Zvuk je ostao standardno dobar, dok je muzika zaista izvrsna (čak osamdeset različitih numera u više žanrova).

Iako ste u tekstu koji ste upravo pročitali primetili da sam možda čak više kudio, nego hvalio ovu igru, nemojte ni na trenutak slučajno pomisliti da je reč o nekvalitetnom ostvarenju. Jednostavno kada se pojavi novi nastavak Tony Hawk-a, Need For Speed-a ili nekog drugog tako legendarnog serijala, normalno je da mi kriterijumi budu viši nego obično. Iako ima puno mesta za dorađivanje i poboljšanja, Tony Hawk's Underground je odlična igra koja nikako ne može razočarati ljubitelje ovog žanra. Uostalom, da je sada sve dovedeno do perfekcije, čemu bismo se onda radovali u sledećem nastavku?



Osim parkova, trikova i skater-a moguće je napraviti i svoje sakupi combo ili skate zadatke

bonus IGROMER

Izdavač: ACTIVISION
Žanr: Trick-style sport

- 1 - 2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

OCENE	
GRAFIKA	4
ZVUK	5
KONTROLA	4
TRAJNOST	4

MANHUNT

Od autora Grand Theft Auto serijala stiže nam njihova do sada najmračnija i najbrutalnija igra - Manhunt, originalna stealth akcija iz trećeg lica koja vas stavlja u kožu teškog zločinca, sticajem okolnosti, prisiljenog da ponovo ubija.



Ovaj bizaran zaplet će se svo vreme razvijati kroz intenzivno nasilje kakvo do sada niste imali prilike da vidite na vašem PlayStationu 2. Sve te užasne scene su, međutim, urađene vešto i sa stilom - krvi zaista ima do kolena i atmosfera je konstantno jeziva, ali uvek u vešto određenim granicama. Takođe, za razliku od mnogih drugih sličnih igara, Manhunt odlično kombinuje stealth (pretežno prisutan na početku igre) i otvorenu akciju koja je sve više dominira kako radnja polako odmiče. Jedno je sigurno - svi oni koji su se već zapitali da li je kompanija Rockstar North u stanju da valjano odradi bilo šta što nema "Grand Theft Auto" kao deo naslova, sada definitivno imaju odgovor - jeste, itekako jeste! Manhunt je veoma napeta igra, prava poslastica za sve ljubitelje brutalnih akcija, koji pritom imaju jak stomak i na "krv do kolena, limfu do pojasa" reaguju kao na sasvim svakodnevnu, običnu pojavu.

Ovo je jedna od onih igara gde jednostavno ne možete da osetite bilo kakvu simpatiju prema glavnom junaku iz prostog razloga što je u pitanju okoreli zločinac - osuđenik na smrt, koji takvu presudu nije dobio nikakvom greškom, već ju je valjano zaslužio. Međutim, smrtonosna injekcija kojom je egzekucija trebalo da bude izvršena, mu nije nanela nikakve posledice, osim što ga je bacila u nesvest. Kroz nekoliko časova on se budi sam u ćeliji sa malim radio predajnikom pored sebe. Taj čovek, kome je inače ime James Earl Cash, će preko pomenutog predajnika tada upoznati svog "spasioca" - mučitelja Lionela Starkweather-a. On sebe predstavlja kao vašeg oslobodioca koji vas je otrgao iz kandži smrti i još će vam podariti i slobodu, pod uslovom da za njega obavite prvo nekoliko poslića... Od tada pa do kraja igre Cash će se na najsuroviji način obračunavati sa mnoštvom "loših momaka" (možda su i dobri ako ih samo uporedimo sa Cash-om...prim.aut.) u nizu nivoa pod budnim okom bolesnog Starkweathera koji sve to prati preko mnogobrojnih kamera. Morbidna fantazija ovog ludaka jeste snimanje filma sačinjenog od scena ubistava sa Casha-om u glavnoj ulozi. Na vama je da pokušate da ga iz toga izbavite. Što se fabule tiče, mnogi od vas su već sigurno primetili sličnost sa PC klasikom Hitman - Codename 47, gde takođe imamo pomahnitalog čoveka koji svoje klon(ove)-superratnik(e) (ko je prešao Hitmana shvata čemu ove zagrade... prim.aut.) isprobava šaljući ih na mnoštvo ubilačkih zadataka. Sličnosti između ove dve igre ima i kada je gameplay u pitanju, mada po tom pitanju Manhunt daleko više podseća na Splinter Cell (stealth delovi igre su slični - i ovde se glavni lik može neprimećeno kretati pod velom senki, uklanjati tela itd...). U principu ovakve igre neko ili obožava ili ne može da smisli - poprilično sam siguran da nikoga ne ostavljaju baš ravnodušnim. Neko ima, a neko jednostavno nema strpljenja da polako, brižljivo sve planira i ako treba dvadeset, trideset puta uzastopce prelazi jedan mali segment kako bi ga konačno prešao bez greške. Manhunt je generalno posmatrano, veoma teška igra čak i na normal nivou težine, a o hard-u i da ne govorimo (tada vam je isključen radar - jedini pouzdan oslonac u celoj igri). Međutim, to nije nešto što će obeshrabriti ljubitelje Metal Gear-a, Splinter Cell-a i sličnih igara - naprotiv, to samo predstavlja dodatan izazov za svakog pravog stealth action fana. Na par mahova situacija zaista ume da postane frustrirajuća, ali nikada i nerešiva.


Lepljenje uz zidove MGS style


Please, stop me!

"IAKO SE PO SVOJOJ OSNOVNOJ KONCEPCIJI DOSTA RAZLIKUJE, MANHUNT IPAK IMA IZVESNIH SLIČNOSTI SA SVOJIM "BRATOM PO TVORCU" GRAND THEFT AUTOM. PRE SVEGA TREBA NAPOMENUTI DA JE GRAFIKA VEOMA SLIČNA ONOJ IZ GTA VICE CITY-A (KORISTI MODIFIKOVAN ENGINE OVE IGRE), A I KOMANDE SE NE RAZLIKUJU PREVIŠE."

Iako se po svojoj osnovnoj koncepciji dosta razlikuje, Manhunt ipak ima izvesnih sličnosti sa svojim "bratom po tvorcu" Grand Theft Autom. Pre svega treba napomenuti da je grafika veoma slična onoj iz GTA Vice City-a (koristi modifikovan engine ove igre), a i komande se ne razlikuju previše. Jedno je sigurno, svima onima koji su uspešno igrali GTA 3 i Vice City, navikavanje na upravljanje u igri neće biti ni malo teško - sistem borbe prsa u

Izderite se na igru...

Jedna od mnogobrojnih sjajnih mogućnosti Manhunta jeste njegova kompatibilnost sa posebnim dodatkom pod nazivom USB Head set. U pitanju su slušalice sa ugrađenim mikrofononom, koje se, pogađate, preko USB porta povezuju sa vašom PlayStation 2 konzolom. Ovo vam omogućava da tokom igre radio poruke u igri primate preko izdvojenog kanala - na slušalice, dok ostatak zvuka ide standardno preko zvučnika na vašem TV-u. Još je zanimljivija mogućnost da privučete pažnju neprijatelja u igri tako što ćete nešto glasno izgovoriti u mikofon na Head set-u. Dakle, povežite vaš Sony sa stubom, nabavite USB Head set, zamračite prostoriju i postanite interaktivniji sa svojim PS2 više nego ikad!


Kamera je tu da zabeleži sve


Ništa bez dvocevke

prsa je sličan (ovde nešto malo poboljšan), takođe postoji auto-aim (koji automatski cilja u najvitalnije delove tela -pre svega glavu) itd... Cash je prilično otporan momak - može mnogo batina da popije pre nego što posustane, a kako do toga, jelte, ne bi došlo, sa vremena na vreme treba koristiti Painkillers, nalik onima iz Max Payna, pomoću kojih Cash sebi regeneriše život. Najbolji način napredovanja kroz igru je stealth kretanje i onesposobljavanje (čuj "onesposobljavanje", bolje rečeno masakriranje prim.aut.) protivnika, kada kod je to izvodljivo. U tom cilju ćete veoma obilato koristi "safe places", to jest senke u kojima ste za neprijatelje nevidljivi. Kada god se nađete na nekom takvom mestu, na ekranu će vam se prikazati plavi indikator koji vas obaveštava o tome da ste tu gde ste - sigurni, pa tako možete na kratko slobodno odahnuti. Desiće se ponekad paradoks da vaš protivnik dođe na svega metar-dva od vas, gleda u vašem pravcu ali vas ne primećuje jer ste vi u senci, a on ne. Iako je ovo katastrofalno nerealno, moram priznati da mi nije žao što je tako - igra bi bila nemoguća za prelaženje da nema tih "oaza mira" gde se bez brige možete opustiti i planirati dalju strategiju. Naravno, kao što već ostaje standard u igrama ovog tipa, i ovde postoji mnoštvo načina da izvedete diverziju i naterate stražara da napusti svoje mesto kako bi osmotrio situaciju. Možete razbijati kante za đubre, pucati u zidove i na još mnogo načina praviti buku, te tako namamiti naivnog stražara u klopku. Eheh, kada bi svi stražari bili tako naivni, pa naseli... Manhunt u ovome odlazi jedan korak dalje od ostalih sličnih igara - na takve trikove će padati samo priglupi protivnici sa početka igre, dok ćete sa kasnijim SWAT-ovcima i njima sičnima morati malo više da se pomučite.

"ŠTO SE ORUŽIJA ZA BLISKU BORBU TIČE, PONUĐEN VAM JE ŠIROK ASORTIMAN NOŽEVA, MAČETA, SEKIRA, POLICIJSKIH PENDREKA I DRUGIH KORISNIH STVARČICA POMOĆU KOJIH PROTIVNIKA MOŽETE LIŠITI ŽIVOTA NA MNOŠTVO INVENTIVNIH NAČINA."

Što se oružija za blisku borbu tiče, ponuđen vam je širok asortiman noževa, mačeta, sekira, policijskih pendreka i drugih korisnih stvarčica pomoću kojih protivnika možete lišiti života na mnoštvo inventivnih načina. U suštini se sve svodi na neopažen prilazak nesrećniku sa leđa i hladnu egzekuciju koja je različito "spektakularna" zavisno od toga koliko dugo ste iza leđa protivnika čekali na udarac (što duže čekate, tj držite X, proćićete bolje, ali rizikujete da se on okrene i ubije vas). Mora se pohvaliti i sasvim pristojan AI koji upravo u stelath nivoima dolazi do izražaja (situacija je nekako konfuzna kada je u pitanju "Rambolika" borba). Od vatrenog oružija tu je klasika - pištolji, automatske puške, pumparice... - sve praktično i do sada milion puta viđeno.


Nas hrabri "heroj"

Tehničke karakteristike u Manhunt-u su na zavidnom nivou. Lepa , jasna grafika bez previše bagova, kao i veoma ubedljiv zvuk pucanja iz vatrenog oružija zaista zaslužuju sve čestitke. Nekih novih revolucionarnih rešenja po tehničkim pitanjima nema, pa im zato i nisam posvetio puno pažnje. Ono što je u Manhuntu najinteresantnije je gameplay, tehnički je igra OK - što je sasvim dovoljno.


Prikradanje sa ledja...

Još od pojave Metal Gear Solid-a, stealth akcije su veoma prisutne i tražene na tržištu. Broj kvalitetnih naslova u ovom žanru je zaista impozantan, a sada mu se priključuje i Manhunt. U pitanju je definitivno sjajno ostvarenje koje zaista najtoplije preporučujem svim ljubiteljima ovakvih igara pod uslovom da ne spadaju pritom u "mlađe naraštaje". Manhunt je odličan, ali zaista neprikladan za pomenutu grupu igrača zbog obilja veoma brutalnih scena. ESRB je igru ocenio sa M (mature), pa vi sami procenite (u inostranstvu je ne možete kupiti ako ste maloletni tj. ispod 21 - toliko o tome...).

bonus IGROMER

Izdavač: Rockstar
Žanr: Akcija

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola
- USB Headset

OCENE	
GRAFIKA	4
ZVUK	4.5
KONTROLA	4
TRAJNOST	5

PROJECT GOTHAM RACING 2

Project Gotham Racing 2 nam stiže sa potpuno unapređenim Kudos sistemom, čak podosta boljom grafikom od svog prethodnika i sa ponudom od preko 100 (slovima: stotinu) automobila.



Apsolutni vladar, kada su u pitanju simulacije vožnje, uvek je bio Sony-ev "Gran Turismo" serijal, koji je 2001. krunisan svojim, za sada poslednjim izdanjem pod nazivom "Gran Turismo 3 A-spec". Igra sa preko 150 različitih automobila, savršenim kontrolama i grafikom koja je čak i za današnje standarde u samom vrhu što se kvaliteta tiče. Gran Turismo 3 (u daljem tekstu GT3) je jednostavno bio igra bez konkurenta na polju simulacija vožnje sve do pred kraj prvog kvartala 2001. kada je kao promocija za XBOX konzolu izašla igra pod nazivom "Project Gotham Racing". Iskusni ljudi iz sveta igara i oni lojalni Microsoft-u, samim tim i XBOX-u, znali su da ta konzola ima grafičke kapacitete koji bi bez poteškoća mogli premašiti ono što je Sony imao da pokaže sa svojim GT3, ali ma koliko bili optimistični niko nije smeo da se usudi da kaže da će Project Gotham Racing (u daljem tekstu PGR) biti savršeniji od GT3 i po pitanju igrivosti. Opisi kritičara, pa i manje relevantnih, ljudi složili su se u nekoliko stavki: grafika PGR-a je bila zadivljujuća, sve to je potkrepljivala više nego dobra igrivost koju je dodatno ispunjavao Kudos sistem ocenjivanja koji se dopao većini, ali svi su se pitali gde se dedoše svi ti automobili? Procentualno gledano, PGR nije imao ni punih 20% automobila koje je posedovao GT3 što ga je činilo jako suvoparnim i pored toga što je Microsoft, naravno, bio u mogućnosti da priušti svojim igračima licencu za Porche i Ferrari. Svako ko se iole razume u simulacije vožnji zna da će uvek postojati razlike u takvim igrama, kako na konceptualnom, tako i na izvođačkom nivou, ali ono što čini jednu simulaciju vožnje atraktivnom su automobili i to što više njih. Project Gotham Racing 2 bi se mogao okarakterisati kao odgovor Microsofta svima onima koji ne veruju da se najbolja vožnja nalazi na XBOX-u (a takvih nas je u vreme PGR-a bilo mnogo). Project Gotham Racing 2 nam stiže sa potpuno unapređenim Kudos sistemom, čak podosta boljom grafikom od svog prethodnika i sa ponudom do preko 100 (slovima: stotinu) automobila.



Odavde ćete pokupiti vas novi Ferrari

Da se podsetimo

Metropolis Street Racer

MSR je originalno izašao za Dreamcast 2000 godine kao prva vožnja od Bizzare Creation-a.

Igra je imala samo tri grada (London, San Francisco i Tokyo) i realno vreme koje se određivalo na osnovu sata u konzoli. Igra nije doživela neku popularnost zbog ranog prestanka aktuelnosti Dreamcast-a ali je prva igra ove firme i 'duhovni' začetnik Gotham Racing serijala, jer su u ovoj igri definisane sve stvari koje se mogu naći u gameplay-u kasnijih nastavaka (Kudos sistem, interaktivni radio, prelaženje gradova zonu po zonu i slično)

Project Gotham Racing

PGR (2001) je excluzivna igra za XBOX i začetnik novog serijala na novoj platformi. Osim gradova iz MSR-a dodat je i New York, grafika je znatno ulepšana i dodato je dosta novih automobila i modova toliko da se moze reći da se radi o nezavisnoj igri, a ne samo o kompletnijoj verziji MSR-a.

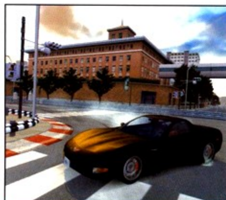


Metropolis Street Racer



Ništa bez Porsche-a

"SVAKO KO JE IMAO PRILIKU DA SE OPROBA U PGR-U ILI U METROPOLIS STREET RACER-U DOBRO ĆE ZNATI ŠTA JE TO KUDOS SISTEM I KAKO SVAKA VOŽNJA U KOJU JE ON UNEŠEN DOBIJA NA DUBINI TIME ŠTO NE NAGRAĐUJE IGRAČE SAMO ZA OSVAJANJE PRVIH MESTA, VEĆ VAM PORED TOGA DODELJUJE POENE ZA VOŽNJU SA STILOM."



Lepa proklizavanja donose Kudose

Svako ko je imao priliku da se orproba u PGR-u ili u Metropolis Street Racer-u dobro će znati šta je to Kudos sistem i kako svaka vožnja u koju je on unešen dobija na dubini time što ne nagrađuje igrače samo za osvajanje prvih mesta, već vam pored toga dodeljuje poene za vožnju sa stilom. Za one koji su totalno ne upućeni, Kudos sistem je drugi naziv za sistem poentiranja koji će vas nagrađivati za sve što ste uradili, a da to ne spada u skup uobičajenog. Kada kažem da nešto ne spada u skup uobičajenog mislim na sve one luđe radnje koji svaki vozač potajno u sebi krije, a to su na primer: proklizavanja, vožnja na samo dva bočna točka, odlepljivanje od zemlje i sl.. Jednom rečju, što luđe i brže vozite dobićete više Kudosa. Vozači će takođe biti nagrađivani za, možemo ih nazvati profesionalne akcije kao što su preticanje, vožnja najboljom putanjom, ili pak odbijanje od drugih automobila. Bonus Kudos poeni se dobijaju završavanjem vožnje bez ogrebotine, obaranjem rekorda najbržeg kruga ili zauzimanjem prve ili druge pozicije u određenom događaju. Po odrađivanju jednog zanimljivog ili vezanjem više zanimljivih poteza (kombo) bićete nagrađeni određenim brojem Kudosa i ne bi bilo dobro da se u tom trenutku zakucate u zid ili napravite grešku sličnog tipa jer će zarađeni Kudosi prosto nestati. Potrebno je da prođe nekoliko sekundi da bi Kudosi bili smešteni u mesto prikladno za njih, a to je "Kudos Banka". Kudosi su jako značajni jer su oni jedini način da otključate nove automobile. Kudosi takođe određuju vašu poziciju na tabeli prilikom mrežnog igranja. Za razliku od PGR-a, PGR2 ima dva načina sakupljanja Kudosa: Single-player Kudos, za koje smo već rekli kako se sakupljaju i "XBOX Live" Kudos. Svako ko se malo bolje razume u XBOX problematiku zna da je XBOX Live standard mrežnog igranja kod nas praktično neostvariv iz dva osnovna razloga: Još uvek je malo onih koji imaju kablovski Internet, a još manje je onih koji nemaju modovanu XBOX konzolu.

Kontrole za PGR2 predstavljaju standard za jednu simulaciju vožnje na XBOX-u tako da oko toga ne bih mnogo trosio reči. Pretpostavljam da svako zna da se gas i kočnica kontrolišu levim, odnosno desnim analognim "triger" tasterom. Ručna kočnica se nalazi na A, a stepenovanje prenosa se postiže pritiskom tastera X, odnosno tastera B. Pogled kamere moguće je promeniti crnim i belim tasterom, dok se radio stanice biraju desnim analognim kontrolerom. Naravno, pravac kretanja automobila određujete levim analognim ili digitalnim kontrolerom.



Nije bitno koliko brzo vozite, već kako vozite brzo

"The Kudos World Series" je glavni mod za igranje PGR-a 2 koji se sastoji od 14 različitih klasa automobila uključujući "SUV" klasu u kojoj koncipira i neverovatni Porsche Cayenne Turbo, "Pacific Muscle" klasu sa dominantnim Nissan Skyline GTR-om i "Ultimate" klasu koja sadrži Saleen S7. Svaka od klasa se otključava završavanjem različitih Kudos takmičenja sa nekim automobilom iz klase, koga u tom trenutku možete odabrati. Moraćete takođe, da otključavate sve bolje automobile iz klase, pošto ponuda na početku uglavnom ne može da se nosi sa rivalima. Svaka od klasa sadrži sledeća takmučenja: Street Race, Cone Challenge, Hot Lap, Overtake, Timed Run, Speed Camera i One on One. Svako takmičenje ima pet različitih nivoa težine. U zavisnosti od plasmana, na svakom nivou dobijate medalju. Sve u svemu, vaš zadatak je da vozite sa što više stila i da uvek prolazite prvi kroz cilj. To je jedini način da osvojite maksimalan broj Kudosa, koji su vam potrebi za otključavanje bržih automobila sa više konjskih snaga. U igri se takođe možete oprobati u nekom od standardnih modova kao što su Arcade Racing, Time Attack i Instant Action.



Dodge Viper


Vožnja sa stilom donosi Kudose

"VAŽNO JE NAPOMENUTI DA JE PROJECT GOTHAM RACING 2 MNOGO IGRIVIJI OD ORIGINALA. ISPRED VAS SE OTVARAJU HORIZONTI SA PREGRŠT AUTOMOBILA I MODOVA U KOJIMA MOŽETE DA SE TAKMIČITE. VOZIĆETE NA JEDANAEST RAZLIČITIH LOKACIJA UKLJUČUJUĆI JOKOHAMU, VAŠINGTON DC I MOSKVU."

Važno je napomenuti da je Project Gotham Racing 2 mnogo igriviji od originala. Ispred vas se otvaraju horizonti sa pregršt automobila i modova u kojima možete da se takmičite. Vozićete na jedanaest različitih lokacija uključujući Jokohamu, Vašington DC i Moskvu. PGR2 je igra koja ne može lako da dosadi. Način kontrole i fizika automobila neće predstavljati iznenađenje za one koji su već igrali PGR. Svaka kola imaju svoj način ubrzavanja, skretanja itd. i svaka se odazivaju komandama na sebi svojstven način. Automobili u igri se ponašaju identično kao i pravi. Biće vam od velike pomoći svako znanje vezano za automobilizam. Niko od nas nije savršen i svi mi pravimo greške. Čak i pravim vozačima na realnim trkama se desi, i to ne jednom, da dobrano očešu zid. Kudos sistem PGR-a je to surovo kažnjavao oduzimajući vam sve Kudose koji se do tog trenutka nisu našlu u Kudos banci. Ono što je dobro je to da je PGR2 mnogo manje stroziji po pitanju toga. Za sitne greške (tipa češanje od bankine i zidove) će vam progledati kroz prste pa vam se neće oduzimati Kudosi, ali nebi bilo dobro da se negde slupate ili udarite jače jer to neće proći.


Moskva, pazite da vam ne ukradu kola na ulici

"SVAKI DEO AUTOMOBILA SE ULUBLJUJE I ODVALJUJE BAŠ ONAKO KAKO TO ZAKONI FIZIKE NALAŽU. I PORED SVEGA TOGA, U SVAKOM TRENUTKU ANIMACIJA JE TAKO PITKA DA JE TO NEŠTO NE OPISIVO. PUSTITE LI REPLEJ, VIDEĆETE SAVRŠENSTVO MICROSOFT-OVE GRAFIČKE MAŠINERIJE. IGRA BLISTA!"


Osvetljenje zavisi od doba dana

PGR2 i XBOX Live

Svako ko ima tu sreću da poseduje XBOX Live i originalnu kopiju Project Gotham Racing-a 2, biće u mogućnosti da održava svoju igru "up-to-date". Naime, data su obećanja da će u određenim vremenskim intervalima biti izbacivani novi automobili koji će putem Interneta i XBOX Live-a moći da se pohrane na hard disk XBOX-a, a samim tim i da se koriste u igri. To u prevodu znači, nekoliko dana više provedenih uz PGR2.

U odnosu na PGR, grafika je pretrpela neke značajne promene što će utisak vožnje učiniti još realističnijim. "Bizarre" je poučen iskustvom u PGR ugradio dorađenu shader tehnologiju. Automobili i okruženje su jednostavno živnuli usled dobro raspoređenih presijavanja i senki. Gradovi su renderovani sa velikim brojem detalja, dovodeći do totalnog odsustva istovetnosti i zaravnjenih površina, koje smo do sada imali prilike da viđamo u igrama sličnog tipa. Bump mapping i teksture su tako dobro usklađeni da kreiraju najbolje pozadine, za igru ovakvog tipa, koje sam ja do sada video. Modeli automobila i geometrija su sjajni. To su savšene kopije postojećih modela. Oštećenja su neverovatno realna, izgleda kao da nemaju ograničenje. Svaki deo automobila se ulubljuje i odvaljuje baš onako kako to zakoni fizike nalažu. I pored svega toga, u svakom trenutku animacija je tako pitka da je to nešto ne opisivo. Pustite li replej, videćete savršenstvo Microsoft-ove grafičke mašinerije. Igra blista!



Skvaki automobil ima i brojač pređenih kilometara

Spisak apsolutno svih automobila koje ćete, ukoliko budete dovoljno dobri, pronaći u Project Gotham Racung-u 2:

1. MINI Cooper S
2. Seat Leon Cupra R
3. Volkswagen New Beetle RSi
4. Ford Focus RS
5. Honda Civic Type-R
6. Renault Clio V6
7. Volkswagen R32
8. Lancia Delta Integrale Evo
9. Audi TT Roadster
10. Mazda Miata MX-5
11. Toyota MR2 Spyder
12. Porsche Boxster S
13. Honda S2000
14. BMW Z4 3.0i
15. Audi TT Coupe
16. Mazda RX-8
17. Honda Integra Type-R (Japan)
18. Nissan 350Z
19. Audi S4
20. BMW M3
21. Audi TT 3.2 Quattro
22. Volvo XC90
23 .Chevrolet SSR
24. Mercedes ML55 AMG
25. Porsche Cayenne Turbo
26. BMW X5 4.6is
27. Ford SVT Lightning
28. Mitsubishi 3000 GT VR4
29. Mitsubishi Lancer Evolution VII
30. Mazda RX-7
31. Toyota Supra Twin-Turbo
32. Subaru Impreza WRX STi
33. Nissan Skyline GT-R (R34) Nur
34. Vauxhall VX220
35. Lotus Elise
36. Lotus 340R
37. Caterham 7 Classic
38. Renault Spider
39. AC 427 MKIII
40. Toyota 2000GT
41. Nissan 240Z
42. Porsche 550 Spyder
43. Jaguar E-Type
44. Mercedes 300SL Gullwing
45. Porsche 911 RS 2.7
46. Ferrari 275 GTB
47. Ferrari Dino 246 GT
48. Lancia Stratos
49. Ferrari 250 GT
50. Lexus SC 430
51. Jaguar XKR
52. Audi RS6
53. TVR Tamora
54. Cadillac XLR
55. Morgan Aero 8
56. Porsche 911 Carrera Coupe (996)
57. Iceni
58. Pontiac GTO
59. Corvette Sting Ray
60. Chevrolet Camaro SS
61. Ford Mustang Fastback 2+2
62. Chevrolet Camaro Z28
63. Pontiac Trans Am
64. Ferrari 355 F1
65. Porsche 911 Turbo (996)
66. Chevrolet Corvette Z06
67. Dodge Viper GTS
68. Ferrari 360 Modena
69. Ferrari 360 Spider
70. TVR Tuscan Speed 6
71. Delfino Feroce
72. Bentley Continental GT (HOT)
73. Ferrari Testarossa
74. Ferrari 550 Barchetta
75. Mercedes SL55 AMG
76. Ferrari 575M Maranello
78. Aston Martin Vanquish
79. Lotus Espirit V8
80. Lotus Exige
81. Vauxhall VX220 Turbo
82. Dodge Viper SRT-10
83. Honda NSX Type-R (Japan)
84. Noble M12 GTO3
85. Porsche 911 GT3 (996)
86. Ferrari Challenge Stradale
87. Ford GT40
88. Porsche 959
89. Ferrari F40
90. Ferrari F50
91. Porsche 911 GT2 (993)
92. Jaguar XJ220
93. Ascari KZ1
94. Saleen S7
95. Ford GT
96. Porsche Carrera GT
97. Koenigsegg CC V8S
98. Enzo Ferrari
99. Pagani Zonda S
100. Mercedes CLK-GTR
101. Porsche 911 GT1
102. TVR Cerbera Speed 12

"LJUDIMA KOJI SU RADILI NA PGR-U 2 SE MORA ODATI DUŽNO PRIZNANJE. NIJEDAN SEGMENT IGRE IZA NJIH NIJE OSTAO ZANEMAREN."

Ljudima koji su radili na PGR-u 2 se mora odati dužno priznanje. Nijedan segment igre iza njih nije ostao zanemaren. Ne mogu se odupreti utisku koji je zvuk PGR-a 2 ostavio na mene. Svaki auspuh, a kamoli svaka mašina različito zvuče. Zvukovi otpadanja delova, rasipanja stakala i kolizije sudara ne samo da mogu da se čuju, nego ste na ivici da ih osetite . Za ponosne vlasnike 5.1 sround sistema to bi zaista moglo biti bolno iskustvo, jer je podrška za tako nešto stvar na kojoj su ljudi iz Bizarre-a najviše poradili. Muzička podloga je impresivna i ne verujem da postoji neko ko nebi mogao da pronađe nešto za sebe.Još od Metropolis Street Racera Bizarre-ove vožnje se odlikuju naročitom vrstom radija preko koga se pušta muzika u toku vožnje. Ona se može slušati sortirana, ili po shuffle principu u zavisnosti koju ćete radio stanicu odabrati. Voziti i slušati radio - to još više doprinosi utisku! Gran Turismo-u 3 se trese tlo pod nogama. Objektivno gledano, PGR2 je zaista vanserijska igra koja je nadmašila GT3! Da li će očekivani GT4 povratiti staru slavu Gran Turismo serijala, vreme će pokazati. Project Gotham Racing 2 - iskrena preporuka za svakoga. Ako je ne posedujete, iznajmite konzolu do biste ovo probali, nećete se pokajati.



Nocna vožnja je odlično urađena



Ovoga puta tu su i muscle automobili



Ferrari Enzo na jednoj od najboljih staza za vožnju

bonus IGROMER

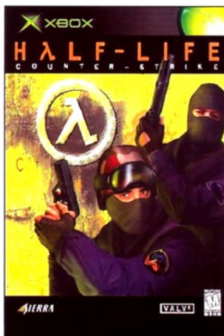
Izdavač: Microsoft
Žanr: Vožnja



- 1 - 2 igrača
- Vibracija
- Analogna kontrola

OCENE	
GRAFIKA	4.5
ZVUK	4.5
KONTROLA	4.5
TRAJNOST	5

COUNTER STRIKE



PC igračima ne treba posebno objašnjavati naslove kao to je ovaj! Svima njima, izuzimajući one koji dane provode životareći ispod kamena, je vrlo dobro poznat fenomen zvani Counter Strike. Za one kojima je odsutnost osobina, rećićemo da je Counter Strike pucačina iz prvog lica koja je fokusirana na timski rad, strategiju i efikasnu komunikaciju sa preostalim članovima vašeg tima. Micfosoft se potrudio da ovaj naslov izvede na put slave implementirajući mu sve prednosti koje "XBOX Live" nosi. Trnovit je put do zvezda pa će CS u "Rainbow Six-u 3" ove zime videti svog velikog rivala u pogledu animiranja kupaca. Rainbow Six 3 je ubica od igre, a "Ubi Soft" nastavlja u dobrom stilu, izbacujući megahit za megahitom. CS ima samo jednu šansu, a to je Multiplayer, implementiran, kao što već rekoh, putem XBOX Live-a.

" PC IGRAČI ĆE BRZO PRIMETITI DA JE AI BOTOVA NA XBOX-U MNOGO NAPREDNIJI, ŠTO DOVODI DO TOGA DA SU ONI U STANJU DA IGRAJU POPUT ŽIVIH IGRAČA KADA SE NALAZE NA VEĆIM NIVOIMA TEŽINE. "

CS se koncipira na četiri osnovna moda igranja: Trening, Mod za jednog igrača (Singleplayer), System link i XBOX Live mod.


Novo osvetljenje i čistoća textura krase XBOX verziju CS-a



Meni za kupovinu oružija je redizajniran

Važno je napomenuti da su poslednja dva Multyplayer modovi. Trening je koristan u toj meri da će vas upoznati sa osnovama same igre. Takođe, to je jedini način da saznate nešto više o kompleksnim strategijama i taktikama koje bi vam u igri mogle zatrebati. Mod za jednog igrača suštinski predstavlja sam MP mod sa tom razlikom, umesto sa živim protivnicima sa druge strane žice, vi se borite sa, odnosno protiv botova. Za SP mod ne postoji nikakav vid uvodne priče. Princip i jeste u tome da se Counter Strike vrti samo oko Multiplayer igranja. Mod za jednog igrača mu tu dođe više kao neka vrsta vežbe i kristalisanja motorike vaših ruku. Moguće menjati nivo težine botova, a to ostavlja prostor za postepeno napredovanje. PC igrači će brzo primetiti da je AI botova na XBOX-u mnogo napredniji, što dovodi do toga da su oni u stanju da igraju poput živih igrača kada se nalaze na većim nivoima težine. Oni će rezonovati, rešavati probleme i određivati najbolju taktiku za uspeh protiv vas na bojnom polju. Mnogo su precizniji, pa headshot-evi neće izostati.

" IGRA SADRŽI OSAMNAEST MAPA, PLUS DODATNIH SEDAM, SPECIJALNO KREIARNIH ZA XBOX VERZIJU."


CS se napokon prolepšao grafički


Čak i krv izgleda realnije, nema šta...

Shot in the dark!

Igra sadrži osamnaest mapa, plus dodatnih sedam, specijalno kreiarnih za XBOX verziju. Naravno tu su najveći favoriti sa PC-a: Aztec, Airstrip, Dust, Dust 2, Havana, Italy, Chateau, Militia, Piranesi i Prodigy. Novodizajnirane mape za XBOX su: Corruption, Fastline, Miami, Stadium, Tides, Truth i Vostok. U zavisnosti od mape i tima koji ste izabrali, da li su to Counter-Terrorists ili Terrorist, zavisiće i vaš zadatak, odnosno misija.

Pozitivno bih okarakterisao mogućnost definisanja kontorla prema potrebama igrača. Bez obzira koliko su kontrole dobro raspoređene, svima nama možda više leži nešto drugo.

Bilo je za očekivati da, grafički, XBOX verzija neće biti ništa drugo do modofikovana PC verzija, sa većim brojem poligona i boljim frame rate-om. Igra je zaista konstantno fluidna, što je dobro, jer bilo bi glupo i ne dopustljivo da se u jeku razmene vatre osete bilo kakva usporavanja. Mape koje su portovane sa PC-a su dorađene, izgledaju bolje, oštrije i detaljnije, ali i dalje podsećaju na već viđeno. Nove mape, specijalno dizajnirane za XBOX, ako ništa drugo izgledaju mnogo bolje od portovanih i čini se da mnogo više zamaraju XBOX-ov grafički hardver. No, daleko je sve to od grafički dobrostojećeg. Jedina, iz aviona vidljiva razlika je osvetljenje, koje na XBOX-u izgleda mnogo, mnogo bolje. Fakat je da igre poput Rainbow Six-a 3 uzimaju veći kolač od kupaca kada je grafika u pitanju. To je i logično jer iskorišćavaju sve potencijale novih grafičkih tehnologija. CS nije igra koja će vas vizuelno impresionirati. Masama je krucijalan "fun faktor".

Modeli imaju nešto više detalja ovog puta

Nišanjenje analognim joypadom...

"JEDINA, IZ AVIONA VIDLJIVA RAZLIKA JE OSVETLJENJE, KOJE NA XBOX-U IZGLEDA MNOGO, MNOGO BOLJE."

Zvuk je još jedan deo igre koji je već prilikom primarne izrade, pa samim tim i prilikom portovanja, bio totalno van fokusa. Counter Strike nije igra sa licenciranim muzičkim pozadinama i fensi zvončićima. Zvučni efekti u igri jedva da su u stanju da odrade svoj deo posla. Jedina stavka koja je urađena koliko-toliko dobro su zvučne komunikacije i komande. Sveobuhvatno gledano zvuk u CS-u je na jako primitivnom nivou za današnje standarde.

Ono zbog čega je ova igra stvorena je Multiplayer. XBOX Live je suštastvo svega. Ukoliko ga ne posedujete zaobiđite Counter Strike u širokom luku. Nije vredan potrošenog vremena.

Subjektivni gnev:

Apsolutno sam svestan sociološke činjenice da svako mišljenje koje odudara od mišljenja većine mora biti ugušeno. No, i pored toga ja jednostavno ne mogu da ostanem nem.

Counter strike je vizuelni, audio i svaki mogući otpad. To je mašina za ispiranje mozgova, te igru treba zakonom zabraniti! Nisam siguran koliko ste svesni činjenice da je sve više brakorazvodnih parnica na našim porstorima. Zbog Counter Strike-a se raspadaju porodice, deca ostaju bez jednog, obično muškog roditelja koji provodi besane noći u igraonicama. Paradoksalno je da postoje i neodgovrne majke, koje ne rade i ne mare da li su im deca gladna, već se 'vošte' sa komšinicom u mreži. Sve je više osnovaca i srednjoškolaca koji ponavlaju godinu. Counter Strike je veliki sociološki problem i oko toga se mora nešto preduzeti! Igrajte igre, ali ne igrajte Counter Strike đubre. (prim. urednika tako je to u zemlji sa ne razvijenom igračkom kulturom, ali tu smo mi da popravimo stvari zar ne?)

Infidels go home!

bonus IGROMER

Izdavač: Sierra
Žanr: FPS

- 1 - 8 igrača
- Vibracija
- Analogna kontrola

OCENE	
GRAFIKA	3.5
ZVUK	3
KONTROLA	3
TRAJNOST	4

MARIO KART DOUBLE DASH!!

Prvi Mario Kart je izašao na Super Nintendu i prosto je sijao sa originalnošću. Sa podrškom za dva igrača, simpatičnim likovima iz Mario sveta, non-stop akcijom, mode7 grafikom koja simulira 3D okruženje Mario Kart je jedna od najprodavanijh igara za SNES. Tokom godina izašao je veliki broj klonova od kojih su većina mnogo lošijeg kvaliteta. Naravno ima i izuzetaka kao što je Diddy Kong Racing za Nintendo64.





Mario i Princeza

Mario Kart Double Dash!! je jedna od najiščekivanijih igara na GameCube-u još od kada je konzola izašla. Najveća promena u GC verziji je što ima dva igrača po kartingu - jedan sedi za volanom a drugi stoji



U pozadini Wario i Birdo menjaju mesta

iza njega i predstavlja bacača tj. može da koristi "oružja" nađena na putu (tzv. power-ups). Iako ovo izgleda kao drastična promena u biti ne menja izvođenje igre. Likovi se menjaju sa Z prekidačem tokom trke i svaki može da nosi po jedan power-up. Postoje tri kategorije likova - laka, srednja i teška. Svaki lik ima svoj karting, a može se izabrati i tuđi dok god je u istoj klasi kao i izabrani lik. Takođe svaki igrač ima svoj specijalni potez koji se dobija proizvoljno kad se pokupi kutija sa upitnikom. Od novih likova tu su beba Mario i Luigi, Koopa (zelena kornjača) i Paratroopa (crvena kornjača sa krilima), Luigijev zli blizanac Waluigi i još nekolicina.

Nema nekih velikih izmena u kontrolama, nažalost skok je izbačen i sa time je upravljanje uprošćeno a težina igre smanjena. Na zahtev igrača powerslide koji je nedostajao u prvoj igrivoj verziji Double Dash-a je ubačen tako da nije sve crno. Powerslide se koristi u krivinama držeći L ili R prekidač i omogućava bolji ulazak u krivinu, a ako se tokom držanja L ili R igrač pomera levo desno varnice iza vozila će eventualno promeniti boju u plavo i dati kratko ubrzanje.

"VEĆINA STAZA SU BAZIRANE NA ONIMA IZ N64 VERZIJE, ŠTO JE VELIKI PLUS, ALI U ISTO VREME DAJE OSEĆAJ DA JE U PITANJU ISTA IGRA SA POBOLJŠANOM GRAFIKOM."

Kao i do sada glavni mod igre je Gran Pri (maksimalno 2 igrača), a svaki se može igrati sa motorom od 50, 100 i 150 kubika. Osvajanjem zlatnih kupova se otključavaju ekstra staze, likovi i vozila. Većina staza su bazirane na onima iz N64 verzije, što je veliki plus, ali u isto vreme daje osećaj da je u pitanju ista igra sa poboljšanom grafikom. Mnoge staze su pune vidljivih kao i dobro skrivenih prečica. Slabost leži u samom dizajnu staza koji je ipak mogao biti raznovrsniji. Gran Pri sa jednim igračem ima ograničeno trajanje, jer kada se jednom otključaju sve stvari nema se više puno čemu vratiti. Multiplayer je potpuno druga priča i gotovo daje neograničen vek igri.

U VS modu se može trkati do 4 igrača na bilo kojoj od staza. Postoje tri vrste Battle moda-Ballon Battle, Shine Thief i Bob-Omb Blast. Ballon Battle je klasična bitka sa balonima u areni gde je cilj poraziti ostale igrače čuvajući se njihovih projektila i ostalih štetnih predmeta. Bob-Omb je bukvalno identičan bitci sa balonima samo što jedino oružje koje je na





Donkey Kong planina je ubedljivo najbolja staza

Istorijat Mario Kart Serijala

- Super Mario Kart (1992) Super Nintendo
- Mario Kart 64 (1996) Nintendo64
- Mario Kart Super Circuit (2001) Gameboy Advance
- Mario Kart Double Dash!! (2003) Nintendo GameCube

Bandai Satellaview-X igre

Mario Excite Bike je vožnja sa kroserima i pored Mario Karta je jedina vožnja sa Mario likovima. *Excite Bike je zasebna igra i izašla je na 8-bitnom Nintendu.

- BS Mario Excite Bike Bunbun Mario Stadium 1
- BS Mario Excite Bike Bunbun Mario Stadium 2
- BS Mario Excite Bike Bunbun Mario Stadium 3 (1-11)
- BS Mario Excite Bike Bunbun Mario Stadium 3 (2-8)
- BS Mario Excite Bike Bunbun Mario Stadium 4



Luigi's Raceway prečica

raspolaganju predstavljaju bombe. U Shine Thief battle modu je cilj pokupiti Shine (zvezda u obliku sunca iz Super Mario Sunshine-a) i zadržati je kod sebe za određeno vreme dok drugi igrači u međuvremenu moraju pokušati preoteti Shine dok ne istekne vreme. Neke od arena su previše jednostavne kao Nintendo GameCube arena koja je ustvari samo ravna podloga bez ikakvih prepreka.



Donkey Kong ima najveću bananu

"GRAFIKA JE SASVIM SOLIDNA SA MNOŠTVOM BOJA I VEDRIM TONOVIMA. STAZE SU PREGLEDNE, ANIMACIJA LIKOVA GLATKA I NAJVAŽNIJE NEMA NIKAKVIH USPORENJA."

Grafika je sasvim solidna sa mnoštvom boja i vedrim tonovima. Staze su pregledne, animacija likova glatka i najvažnije nema nikakvih usporenja. Muzičke teme se stapaju sa okoli-



Trkanje noću

nom. Likovi znaju i da pričaju po završetku staze i tokom menjanja igrača, a slušanje uvek iste priče vremenom dosadi. Vlasnici kvalitetnih zvučnih sistema će moći uživati u Dolby Pro Logic II zvuku. Igra ima Progressive Scan podršku sa čistijom slikom za one koji ima Component Video kabl. Volan i pedale se isto mogu koristiti.



Jedina snežna staza

Mario Kart Double Dash!! podržava i mrežno igranje za koje je potrebno 2 do 4 GameCube-a, isto toliko kopija igre i Broadband adaptera. 8 igrača mogu igrati istovremeno, 16 ako se igra kooperativno - jedan igrač upravlja vozilom dok drugi kontroliše suvozača i odgovoran je za korištenje nađenih stvari. U Kooperativnom modu na startu se može izvesti Double Dash!! ako oba igrača stisnu gas kad se semafor promeni u zeleno i dobiće duplo ubrzanje. Kooperativno igranje nije dovoljno dobro osmišljeno i nema neku veliku vrednost.

Iako MK Double Dash!! nije inovativan, kao što je original sa Super Nintenda bio, svakako obećava dobar provod.

bonus IGROMER

Izdavač: Nintendo
Žanr: Vožnja



- 1 - 4 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

OCENE	
GRAFIKA	4.5
ZVUK	4
KONTROLA	4.5
TRAJNOST	5

F-ZERO GX

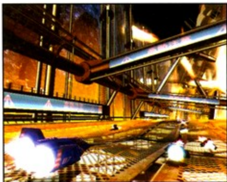
F-Zero je futuristička vožnja u kojoj se učesnici trkaju u nisko-lebdećim vozilima koja prelaze brzinu zvuka. Serijal je poznat po tome što verno dočarava osećaj brzine pa i F-Zero GX to svakako postiže kao nijedan do sad i znatno proširuje već i onako duboku i zanimljivu igru.



Kapetan Falcon, lovac na ucene i pobednik prošlog F-Zero Gran Pri-ja, je još uvek tu kao i ostali likovi iz prve igre: Dr. Stewart koji je postao F-Zero pilot posle smrti njegovog oca, Samuraj Goroh, vođa intergalaktičke bande i Falconov večiti rival, i Pico, član specijalne jedinice Poripoto armije. Svaki pilot ima svoju originalnu mašinu, a svaka ima različite sposobnosti koje zavise od težine vozila (Body), ubrzanja (Boost) i koliko dobro se hvata za površine (Grip).

"F-ZERO GRAN PRI JE GLAVNI MOD IGRE GDE JE CILJ OSVOJITI PRVO MESTO TRKAJUĆI SE PROTIV 29 DRUGIH VOZILA U JEDNOM OD TRI KUPA OD KOJIH SVAKI IMA PO PET STAZA. OSVAJANJEM KUPOVA SE DOBIJAJU F-ZERO TIKETI KOJI SE MOGU UTROŠITI U RAZNE SVRHE."

F-Zero Gran Pri je glavni mod igre gde je cilj osvojiti prvo mesto trkajući se protiv 29 drugih vozila u jednom od tri Kupa od kojih svaki ima po pet staza. Osvajanjem kupova se dobijaju F-Zero tiketi koji se mogu utrošiti u razne svrhe. Story mode prati priču Kapetana Falcona kroz izazovne misije koji se mogu preći na Normal, Hard i Very Hard. Misije su jako lepo osmišljene, a pre i posle svake se može pogledati kratki film koji je samo još jedan razlog više za prelazak. Pored datih vozila igrač može da sastavi svoje vozilo iz delova koji se mogu kupiti sa tiketima, kao i nova originalna vozila. Story mode misije se kupuju na isti način, ali se prvo moraju otključati. Editor Simbola je zanimljiv dodatak gde mote nacrtati svoj simbol (ili izabrati neki od već napravljenih) sačuvati ga na memorijsku karticu i posle toga nalepiti na jedno od četiri vozila u garaži. U Time Trial Modu se može trkati na bilo kojoj stazi i pokušati nadmašiti sebe tj svog duha. Postoje i Profili igrača gde se može pročitati kratka biografija o svakom liku, informacije o njegovom vozilu, a kasnije kad se ispune specifični uslovi i pogledati završni film o svakome, koji zna da bude duhovit.


Neravni put

"UPRAVLJANJE VOZILOM JE PROSTO ALI ĆE IPAK TREBATI DOSTA VEŽBE DA BI SE SAVLADALE NEKE OD OŠTRIJIH KRIVINA I IZBEGLE PREPREKE NA PUTU U VIDU STUBOVA."

Upravljanje vozilom je prosto ali će ipak trebati dosta vežbe da bi se savladale neke od oštrijih krivina i izbegle prepreke na putu u vidu stubova. GameCube džojped kao da je pravljen za ovu igru. A dugme se koristi za gas, B za kočnicu (koja se uopšte i ne koristi), L & R dugmad su takozvane vazdušne kočnice sa kojima se može preseći krivina, ali korišćenje istih usporava vozilo. U drugu ruku kada se L & R stisnu u isto vreme ulaskom u krivinu vozilo neće izgubiti brzinu a bolje će

Dodatni info o F-Zero igrama
Istorijat F-Zero Serijala

- F-Zero
  (1991) Super Nintendo
- F-Zero X
  (1998) Nintendo 64
- F-Zero: Maximum Velocity
  (2001) Gameboy Advance
- F-Zero AX
  (2003) Triforce Arkadna Mašina
- F-Zero GX
  (2003) Nintendo GameCube

Najavljene F-Zero Igre

- F-Zero ???
  (2004) Gameboy Advance

Neobjavljene F-Zero Igre

- BS F- Zero Grand Prix
  (Bandai Satellaview-X)
- BS F-Zero Grand Prix 2
  (Bandai Satellaview-X)

Bandai Satellaview-X je dodatak za Super Nintendo koji je izašao samo u Japanu i omogućavao je vlasnicima istog igranje preko Interneta i skidanje igara na Flash Kertridž. Sve igre izbačene za Bandai Satellaview-X imaju oznaku BS ispred imena igre.

- G-Zero
  (Virtual Boy)

Slabo šta se zna o G-Zero-u, izašlo je par slika ali zbog neuspeha same konzole igra je otkazana.

- F-Zero X Expansion Kit
  (Nintendo64DD)

Ovaj dodatak za F-Zero X sadrži dva nova kupa, editor staza i vozila, međutim nikada nije izašao izvan Japana kao ni N64 Disk Drive dodatak. Šteta...


Green Plant je jedna od najlepših staza


Jody Summer John Tanaka Black Shadow


Samuraj Goroh Octoman Blood Falcon


Kapetan Falcon Mr. EAD Antonio Guster

skrenuti. X & Z dugmad se koriste za napadanje drugih vozila koja se mogu izbaciti sa staze ili ako je ograđena gurnuti ih u zid i uništiti. Pogled se menja sa digitalnim padom i sve ukupno ima četiri na raspolaganju od kojih je jedan iz prvog lica- nešto što N64 verzija nije imala. F-Zero GX podržava volan i pedale ali ipak je najlakše igrati sa džojpedom.

Pre svake staze će te moći podesiti ponašanje vozila, a može se birati između ubrzanja i maksimalne brzine. Posle završenog prvog kruga se zvanično dobija Booster koji može da se koristi dok god vozilo ima energije. Znači dok Booster daje privremeno ubrzanje u isto vreme cedi energiju vozila tako da se mora paziti kad se koristi. Energija se može napuniti kada se uđe u takozvanu Pit Area-u, a kad se pređe preko Dash Plate-a dobija se kratkotrajno ubrzanje.

Većina staza je smešteno visoko iznad gradova tako da sletanje sa staze rezultira uništenje vozila. Na nekim stazama će se naći i skakaonice koje podosta skraćuju stazu i služe kao prečice. Opet na drugima ima klizavih površina koja nalikuju na led i smanjuju vuču motora i preciznost skretanja. Prašnjavi delovi staze usporavaju vozilo i kao takvi se trebaju izbegavati. Ipak najveći neprijatelj je sam oblik staza, a većina su na zanimljivim lokacijama i dobro su osmišljene. Big Blue staza je smeštena uz površinu okeana, a na nekim mestima će se ići i pod vodu kroz staklene tunele. Lightning staza je u obliku polucevi gde večno seva i pada kiša, a Aeropolis staza je puna 90 stepeni krivina i velikih skokova.

"S OBZIROM DA IGRA RADI NA KONSTANTNIH 60 FPS KVALITET GRAFIKE SE MORAO MALO ŽRTVOVATI TAKO DA TEKSTURE NISU PRETERANO DETALJNE KAO NI SAMA VOZILA. ČAK I U 2-4 IGRAČA VS MODU SVE TEČE GLATKO BEZ IKAKVIH USPORENJA."

S obzirom da igra radi na konstantnih 60 fps kvalitet grafike se morao malo žrtvovati tako da teksture nisu preterano detaljne kao ni sama vozila. Čak i u 2-4 igrača VS modu sve teče glatko bez ikakvih usporenja. VS Battle Mod podržava maksimalno četiri igrača, znači ako se igra u dvoje mogu se najviše dodati još dva kompjuterski-kontrolisana igrača. F-Zero GX podržava 60hz opciju, standardni 4:3 kao i široki 16:9 format ekrana. U zvuk je uloženo dosta truda. Programeri su išli toliko daleko da svaki igrač ima svoju pesmu koja se može odslušati u Profilima igrača. To ne znači da je muzika, u kojoj prevladava elektronski zvuk i metal, savršena ali nije ni loša. Solo gitare se posebno dobro uklapaju. Zvuk mlaznih motora je savršen. Glasovi su lepo odglumljeni jedino što je Falcon totalno antipatičan. S obzirom da je glavni lik mogli su napraviti da je malo manje uobražen.

Memorijska kartica se može poneti i ubaciti u F-Zero AX arkadnu mašinu gde se možete trkati sa vašim vozilima, otključati AX staze koje se kasnije mogu igrati na GameCube-u. Bez brige te iste staze se mogu otključati i na drugi način kroz normalnu igru na GC verziji tako da igranje AX-a nije obavezno. Kompjuterki igrači su agresivni na većim težinama i ne ostavljaju puno mesta za greške. Ovo može odvratiti neke igrače da potpuno uživaju u igri pošto ona nikako nije šetnja u parku. Uspeh leži u memorizaciji staza i učenju na greškama. Neki će možda ceniti težinu igre, drugi kritikovati, a treći kao ja će je obožavati. F-Zero se najbolje može porediti sa Wipeout serijalom, sa time da se F-Zero više koncentriše na samu vožnju dok se Wipeout ističe sa redovnim korišćenjem oružja tokom trke.



F-Zero Nekad i Sad (SNES verzija levo i GC desno)

bonus IGROMER

Izdavač: Amusement
Žanr: Vožnja

- 1 - 4 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

OCENE	
GRAFIKA	4.5
ZVUK	4
KONTROLA	5
TRAJNOST	5

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Samo ime ove igre vam dovoljno govori o njenom kvalitetu. Square nikada nije izdao lošu igru, a pogotovo ne ako je ta igra iz Final Fantasy serijala. Posle dugog čekanja Nintendo fanovi su dobili Final Fantasy igru.



Pre desetak godina kada bi neko spomenuo Square odmah bi svi pomislili na Super Nintendo. Ali to se promenilo kada je Square odlučio da napusti Nintendo i počne da pravi igre za Sony PlayStation konzolu. To svakako nije bila loša odluka, jer se baš na PSX-u Square proslavio po celom svetu, ali evo uporni Nintendo fanovi su dočekali svojih pet minuta. Iako ime sugeriše da ova igra ima neke veze sa Final Fantasy Tactics-om koji se 1997 pojavio za PSX, najveća sličnost sa tom igrom je jedino u imenu a ostatak se poprilično razlikuje. Ova igre nije ni nastavak ni remake pomenute igre, nego potpuno nova igra pravljena baš za GameBoy Advance. FFTA je naizgled tipičan potezni, strategijski RPG, ali to je samo varka. Kada zagrebete malo dublje uvidećete da je ova igra još jedno remek delo Square-ovih programera i dizajnera. Svi fanovi su očekivali mnogo od ove igre, i sada sa zadovoljstvom mogu da kažem da igra ne razočarava već oduševljava svojim kvalitetom.



Detaljnost pozadina je pozamašna

Pošto se ipak radi handheld konzoli nemožemo da očekujemo očaravajući intro na šta nas je Square navikao tokom ovih godina. Iako bez animacija igra uspeva da ispriča jednu neobičnu bajku koristeći sekvence u grafičkom endžinu same igre. Priča počinje prikazom malog snegom zavejanog gradića, u tom gradiću živi par dobrih drugara koji maštaju o odlasku. Razlozi zbog čega hoće da odu su razni, neki od njih su škola, roditelji ... Posle kratkog pregleda zbivanja u gradu, igra nas prebacuje na sliku igrališta. Na igralištu se nalazi grupa dece koja počinju da se gađaju grudvama. Posle napornog posla družina odlazi kući. Ali pre odlaska u krevet odlučuju da pročitaju jednu priču iz njima omiljene knjige "Final Fantasy". Posle priče svi ležu u krevet, da bi se ujutru probudili u svetu koji opisuje knjiga. Glavni junak Marche biva odvojen od ostatka družine, ali on odlučuje da će ih pronaći u ovom čudnom svetu i vratiti u njihov rodni kraj. Sam svet u koje se ova igra dešava je prepun bandi koja se bore za novac i teritoriju. Ubrzo Marche biva uvučen u jednu bandu i tada počinje igra. Sama priča u igri nije ništa posebno, može se primetiti da je pisana za mlađu publiku, ali i pored toga obavlja svoj posao. Najveća prednost priče je, što je veoma pitka. Nikada vas neće zaboleti glava razmišlljajući šta se zapravo dešava.



"KAO I OSTALE STRATEŠKE RPG IGRE, CENTAR SU BITKE. PRIČA JE TU DA POVEŽE BITKE, A GRADOVI SU TU DA BI SE KUPOVALA OPREMA KOJA SE KORISTI U BITKAMA. ZNAČI OČIGLEDNO JE DA KVALITET OVE IGRE ZAVISI OD BORBI I SISTEMA NAPREDOVANJA LIKOVA."

Kao i ostale strateške RPG igre, centar su bitke. Priča je tu da poveže bitke, a gradovi su tu da bi se kupovala oprema koja se koristi u bitkama. Znači očigledno je da kvalitet ove igre zavisi od borbi i sistema napredovanja likova. Naravno Square nije razočarao, pošto je FFTA veoma igriva igra. Krenimo od likova koje možete da vodite. U igri vi upravljate malom bandom koja je u potrazi za slavom i novcem. Vođa te bande je Marche, a pošto je on glavni pored slave i novca morate pronaći vaše prijatelje. Na početku igre vaša družina ima svega par članova, ali zato kako igra odmiče imaćete priliku da regrutujete još novih boraca. U igri postoje pet različitih rasa. Ljudi, Moogles (mala slatka stvorenjca iz prethodnih FF-a), Bangaa (rasa ljudi-guštera koju ćemo videti i u FFXII), Viera (rasa žena-zečica, takodje rasa iz FFXII) i Nu Mou (teško ih je opisati, vide ćete sami). Svaka od ovih rasa se razlikuje u borbi, zbog toga što određene veštine samo jedna rasa može da nauči i koristi. U FFTA se koristi stari FF sistem poslova, to jest klasa. Neke klase su standardne kao ratnik, čarobnjak, strelac, ali ima i egzotičnijih kao što su plesač i trener divljih životinja. Svaka ova klasa ima svoje posebne veštne i magije. Da bi bili uspešni u igri morate imati raznovrsnu družinu koja je spremna da ispuni svaku dobijenu misiju. Da napomenem da tokom igre jednom liku možete promeniti klasu koliko god puta hoćete. Kako igra odmiče vaši likovi će dobijati mogućnost da pređu u nove jače klase. Sistem klasa igru čini zanimljivom, ali postoji jedan problem. Problem je što su neke klase vidljivo slabije od drugih. Tako da su one u igri više kozmetike radi, jer niko ko hoće da ima jaku družinu ih



Final Fantasy, zanimljivo ime za knjigu

neće koristiti.

Pogled na teren za vreme borbi je izometrijski i nije ravan već različite visine. Naravno što ste više od neprijatelja veću štetu mu nanosite. Opet standardno, ako neprijatelja napadnete sa strane ili još bolje leđa nanećete mu veću štetu nego kada ga napadate spreda. Borbe su u potpunosti potezne ali redosled nije jedan pa drugi tim već prvi potez uvek dobija onaj lik koji ima najveću brzinu, pa tako redom. Akciju koju zadate liku se izvršava odmah pri odabiru end turn opcije. Tokom bitke pored standardnog napada, možete da bacate magije, koristite veštine i stvari iz inventara. Najveća promena je uvođenje sudija. U svakoj



Jedna od prvih borbi

borbi je prisutan sudija koji je neutralan, on na početku borbe iznosi pravila, a ko ih prekrši može biti kažnjen novčano ili uhapšen. Vojnika koga vam uhapse posle morate vaditi iz zatvora plaćajući poveću sumu novca, plus tog vojnika nećete moći koristiti u bitci određen broj puta. Sama pravila koja sudija iznosi igru čine krajnje dinamičnom i zanimljivom. Od vas može biti zahtevano, da ne koristite neki tip oružja (npr. ne smete da napadate neprijatelja mačem, lukom itd.) ali da se borite bez magija, veština, napitaka itd. Ova pravila neke borbe mogu učiniti krajnje interesantnim. Baš zbog tih pravila morate imati raznovrsnu družinu, jer ako vam družinu čine samo borci prsa u prsa a naletite na pravilo koje zabranjuje korišćenje mačeva bićete hendikepirani ma koliko vam likovi bili jaki. Posle svake borbe vaši likovi dobijaju EXP i AP poene. Prvi služe za napredovanje po nivoima a sa svakim nivoom povećavaju se osobine lika (snaga, brzina...), dok drugi služe za učenje veština. Veštine su vezane za oružja, znači da bi neki lik naučio neku veštinu mora prvo da pronađe tj. kupi oružje koje poseduje željenu veštinu i da se sa njim bori određeni broj borbi (igračima FFIX će ovaj način biti veoma poznat). Kada vaš lik nauči željenu veštinu, oružje koje ju je sadržalo više nije potrebno radi njenog korišćenja. Ovaj postupak ponavljate dok ne naučite sve moguće veštine. Verujte mi, potrajaće.

"MISIJE U IGRI DOBIJATE U KRČMAMA, POSTOJE DVA TIPA MISIJA: AKTIVAN TIP MISIJA, U KOJIMA VI UPRAVLJATE SVOJOM DRUŽINOM, I PASIVAN TIP. KOD MISIJA PASIVNOG TIPA SAMO TREBA DA IZABERETE VOJNIKE KOJE ĆETE POSLATI U BITKU I DA ČEKATE DOBRE VESTI OD NJIH KADA SE VRATE. MISIJA IMA PREKO 200, ŠTO VAM DOVOLJNO GOVORI O DUŽINI SAME IGRE."

Misije u igri dobijate u krčmama, postoje dva tipa misija: aktivan tip misija, u kojima vi upravljate svojom družinom, i pasivan tip. Kod misija pasivnog tipa samo treba da izaberete vojnike koje ćete poslati u bitku i da čekate dobre vesti od njih kada se vrate. Misija ima preko 200, što vam dovoljno govori o dužini same igre. Kao nagradu za neke misije dobijate mogućnost da gradite sami svoj "svet" kao u nekoj upravljačkoj simulaciji. Ako objekte na toj mapi postavite na određen način igra će vas nagraditi. Ovaj mod igre je interesantan, ali nije baš do kraja razrešen i nekako se ne uklapa u ostatak igre. Sve u svemu sam gameplay je čisto savršenstvo. Da bi ste prešli igru treba vam oko 50 sati, a da bi je apsolvirali potrebno je preko 100 sati. Da ne pominjem da se igra može igrati u dvoje preko link kabla. Kada se povežete možete razmenjivati predmete i likove sa vašim drugom ili igrati multiplayer misije koje mogu biti cooperative ili stari dobri 'deathmatch'. Na kraju ću da navedem jednu jedinu manu koju sam pronašao, a to su meniji. Meniji u igri su loše organizovani i nisu baš funkcionalni (npr. igra vam ne prikazuje kakve promene karakteristika vašeg lika će izazvati neko oružje/oklop koji planirate da kupite). Jeste obavljaju oni svoju dužnost, ali taj deo je mogao biti malo bolje rešen.



Stajao sam mirno ispred svoje radnje kad odjednom meteor me pogodi u glavu

Grafika je stvarno odlična. Dizajn likova je malo čudan jer je teško odrediti pol većine likova, ali moram priznati da su stvarno slatki bez obzira kog su pola. Sam teren je jako precizno i detaljno nacrtan, može da se primeti stvarno milion zanimljivih sitnica, ako se malo udubite u pozadine. Sprajtovi likova izgledaju odlično, animirani su sa lepim brojem frejmova. Efekti bacanja magija stvarno teraju GBA hardver do maksimuma. Zvuk u igri je odličan, svi zvučni efekti su veoma čisti i ima ih mnogo. Muziku komponuje poznati Nobuo Uematsu, posao je obavio stvarno izvanredno. Jedini problem je što numera ima malo zbog ograničene veličine ketridža. Ova igra pokazuje da ako se koristi sa umećem, GBA može da emituje stvarno prijatne zvuke i muziku iz svog malog zvučnika.



Zatvori su dobro čuvani, a ne kao kod nas

Šta reći osim da što pre kupite ovu igru. Ne zato što pripada Final Fantasy serijalu, ne zato što je prva igra iz Square-a za Nintendo sistem posle više od deset godina, nego zato što je igra naprosto fenomenalna. I na kraju za vaše teško zarađene pare ćete dobiti igru koju možete igrati više od 100 sati što baš i nije čest slučaj kod igara za handheld konzole.

bonus IGROMER

Izdavač: Square
Žanr: RPG Strategija



- 1 - 2 igrača
- Link kabl

OCENE	
GRAFIKA	4.5
ZVUK	5
KONTROLA	4.5
TRAJNOST	5

SONIC PINBALL PARTY

Dobra zabava uz jak pečat Sege

Konačno je pred nama fliper sa Sonicom i ostalim likovima iz Segine plejade za GBA. Iako je prethodni fliper za GBA koji je išao pod etiketom Sege - Pinball of the Dead dobro odrađen, tek sada je Sega učinila pravu stvar bacajući na tablu svima nama dobro poznate likove. Osim Sonic-a iz naziva ovog puta Sonic Team je uzeo likove i iz još dve igre: Nights i Samba de Amigo. Nights je legedanrna igra sa Saturn konzole koja je na žalost slabije poznata našim igračima. Samba de Amigo je onaj ludi dodatak za Dreamcast u obliku zvečki koji je omogućavao da se u potpunosti uživite u vesele ritmove.



Poznato okruženje

Glavni meni vam nudi da igrate dve table direktno preko arcade moda ili da ih doktorirate koristeći story mode. Story mode obavezno pređite jer je to jedini način da otključate Samba de Amigo Tablu. U njemu se u formi turnira nadmećete sa likovima iz Sonica i Nightsa. Zadaci su vrlo jednostavni i svode se na skupljanje poena sa ili bez vremenskog ograničenja. Tako sve do Eggmana koji će od vas zahtevati da za 5 minuta sakupite 10 miliona poena. Jasno je da je potrebno dosta vežbe da bi ste mogli da savladate teže zadatke, tako da će te sa vremena na vreme morati da se vraćate u arcade mod. Prva tabla sa kojom se susrećete je omaž Sonic Advance igri. Pomeranje loptice kroz petlje i udaranjem u mete potrebno je da, kao i u Sonic avanturama, sakupljate prstenje i ubijate badnick likove. Cilj je izvući Eggmana i nakon što ga izudarate lopticom imaćete gomilu poena. Nights tabla je dosta brža i zasigurno će se svideti svim hardcore fanovima flipera. Sakupljanjem plavih lopti moći ćete da se borite protiv Nightmaren negativca koji se prikazuje u tamnoj strani table. Samba de Amigo tabla se razlikuje jer nema bossa koga treba savladati da bi ste išli dalje. Cilj je aktivirati bonus igru u kojoj će te još jednom moći da proverite svoj osećaj za ritam.

Table su popunjene optimalnim brojem elemenata za veličinu GBA ekrana. Iako je sve dizajnirano po ugledu na standardne flipere Sonic Team je do kraja iskoristio mogućnost


Mi letimo

ubacivanja virtuelnih elemenata. Time je stvorena dobra atmosfera bazirana na originalnim igrama. Prilikom napredka u ovkiru table dolazi do blagih promena izgleda, no kako sve elementi ostaju na mestu (uz eventualno po jedan novi) nećete se osećati izgubljeno u sred igranja. Bonus igre u samom fliperu su za svaku pohvalu.

Fizički model je dosta dobro odrađen. Loptica poštuje zakone gravitacije i logično se ponaša. Kontrolu pomalo otežava suviše lagana loptica, no vidi se da su autori hteli da što više povećaju utisak brzine da bi se postigla što veća sličnost sa Sonic i Nights igrama. Guranje flipera uz pomoć L i R tastera je nešto što treba što pre savladati. Osim za spašavanje loptice koja je na ivici da ode u zaborav, to je i zgodan način za premeštanje između levog i desnog flipera kako bi ste lakše pogodili neki cilj.

"KADA IGRANJE FLIPERA DOSADI TU JE CEO SET BONUS IGARA. PRE SVEGA TU JE TINY CHAO GARDEN KOJI JE DODATNO POBOLJŠAN U ODNOSU NA VARIJANTE IZ SONIC ADVANCE 1 I 2. PRSTENJE KOJE SAKUPLJATE NA TABLAMA I PREKO KAZINA OVDE SE MOŽE KONKRETNO ISKORISTITI ZA KUPOVINU HRANE I IGRAČAKA."

Kada igranje flipera dosadi tu je ceo set bonus igara. Pre svega tu je Tiny Chao Garden koji je dodatno poboljšan u odnosu na varijante iz Sonic Advance 1 i 2. Prstenje koje sakupljate na tablama i preko kazina ovde se može konkretno iskoristiti za kupovinu hrane i igračaka. U okviru gajenja vašeg virtuelnog ljubimca imate još dve mini igre. Postoji mogućnost povezivanja sa Game Cube-om radi transfera Chaoa u Sonic Adventure 2: Battle i Sonic Adventure DX: Director's Cut koji tek treba da izađe. Kazino je u stvari fliper varijanta ruleta, jednorukog džeka i binga (od kojih je samo rulet na početku dostupan). Tu su i 3 igre za link vezu koje ne zahtevaju dodatne kertridže. Dve su varijante hokeja, a treća, najzabavnija, je neka vrsta ogromnog flipera gde lopticu treba popeti što više.



Samba baby! ali sledeći put

Grafika dosta dobro izgleda iako ne iskorišćava napredne režime koje GBA poseduje. Proizvođač se trudio da se više stvori atmosfera originalnih igara nego da preteruje sa grafikom i tu je stvoren dobar balans. Muzika će biti dobro poznata svima koji su već imali dodira sa Sonic/Nights igrama. Same melodije su sasvim dobre, međutim zvuk nije baš najčistiji. Zvučni efekti zauzvart zaslužju svaku pohvalu.

Sonic Pinball Party je definitivno najbolje ostvarenje na temu flipera u GBA svetu. Osim beskrajnih sati zabave koje će pružiti igranje flipera, mini igre će definitivno učiniti da ovaj kertridž dugo ne vadite iz vašeg Game Boy-a.



i i iiiiii ništa

bonus IGROMER

Izdavač: SEGA
Žanr: Pinball

- 1 - 4 igrača
- Link kabl

OCENE	
GRAFIKA	4
ZVUK	4
KONTROLA	4.5
TRAJNOST	5

CRASH NITRO KART

Konačno dobra alternativa Mario Kartu

Od kada se pojavio Super Mario Kart pre jedanaest godina imamo situaciju da se mnogi likovi iz sveta igara ubacuju u večno zanimljiv svet karting trka. Ovo nije ni malo čudno s obzirom da je mnogo lakše prodati igru sa već poznatim likovima nego proturati neke nove. Tako smo tokom godina osim sa Mariom mogli da se vozimo sa Patkom Dačom, Šrekom, Sunđerom Bobom i sa mnogim drugim virtuelnim herojima. Jedna od najuspešnijih franšiza ovog tipa je bio i Crash Team Racing za prvi Playstation. Tajna uspeha ovih igara na tržištu je leži u velikoj zabavnosti koju pružaju kada se kontrola uhvati celo društvo. Ne pretendujući da budu ni malo realne simulacije vožnje kartinga već stopostotna zabava može se reći da predstavljaju podžanr za sebe.

"DA BI STE OTVORILI SVE ŠTO SE OTVORITI MOŽE NEOPHODNO JE DA IGRU PREĐETE I KAO ČLAN DOBROG A I KAO ČLAN ZLOG TIMA. IAKO JE BROJ NIVOA TRI PUTA MANJI U ODNOSU NA MARIO SUPER CIRCUIT (13 NASPRAM 40) IGRA VAM NEĆE BRZO DOSADITI. SA 20 RAZLIČITIH LIKOVA I VELIKIM BROJEM CILJEVA KOJE TREBA POSTIĆI IMAĆETE ZABAVU ZA DOSTA DUG PERIOD."

Crash, Coco i Neo Cortex svakako nisu popularni kao Mario i Donkey Kong, no ovog puta je studio Vicarious Visions odradio svoj posao za svaku pohvalu. Crash i njegova ekipa su kidnapovani od strane Veloa i prinuđeni da se trkaju protiv Neo Cortexa i ostalih zloća. Na samom početku imate izbor između Adventure, Arcade, Time Trail i Link modova. Izbor nivoa je dosta sužen, tako da je topla preporuka da pređete Adventure mod u kome osvajanjem trofeja otključavate ne samo nivoe, nego i dodatne likove kao i varanja.



Ubrzanje na početku treba optimalno proceniti



Bombe je moguće tempirati i da explodiraju bez udara u metu

Likovi su podeljene na dve ekipe - "dobru" koju vodi Crash i "zlu" koju vodi Neo Cortex. Da bi ste otvorili sve što se otvoriti može neophodno je da igru pređete i kao član dobrog a i kao član zlog tima. Iako je broj nivoa tri puta manji u odnosu na Mario Super Circuit (13 naspram 40) igra vam neće brzo dosaditi. Sa 20 različitih likova i velikim brojem ciljeva koje treba postići imaćete zabavu za dosta dug period.



Prateća raketa - omiljeno oružije za brz napredak

Tipovi trka koji se pojavljuju u Adventure modu pored standardnih uključuju i trke jedan na jedan protiv bossova, trke na vreme, kao i interesantne trke u kojima je cilj skupiti slova C, N i K trkajući se protiv kompjuterski vođenih protivnika. Sami nivoi su dosta dobro urađeni. Za razliku od Mario Karta i novčića u njemu, skupljanjem breskvi osim najveće brzine podiže se i jačina oružija. Skakaonica, ubrzivača i oružija ima u dovoljnoj količini i optimalno je raspoređeno po nivou. Pitanje je ukusa, ali može se reći da tih dodataka ima u što većoj količini što igru činu dosta zabavnom i neizvesnom do samog kraja trke. Postoji deset različitih vrsta oružija i ono je dodatno poboljšano u odnosu na prethodne kart igre. Na primer, ako ispalite bombu i vidite da ona maši protivnika, dovoljno je da ponovo pritisnete L taster što dovodi do aktiviranja iste bez potrebe da pogodi metu. Ako ovo izvežbate, mnogo ćete lakše ganjati protivnike. AI protivnika je na zavidnom nivou što već početne nivoe čini dosta zanimljivim. Ovo je za svaku pohvalu, jer je veliki broj GBA igara dosta neuravnotežen po pitanju težine.



Zabava za do 4 prijatelja

Upotrebom Mode 7 funkcija za kreiranje pseudo 3D okruženja odrađen je dobar posao. Grafika zaista izgleda odlično. Ono čemu se može uputiti zamerka je što u pojedinim situacijama kada je na ekranu veći broj likova dolazi do blagog kočenja, ali s obzirom da je GBA iskorišćen do kraja teško da bi se takve situacije mogle izbeći. Ovi blagi prekidi ni malo ne ometaju samo igranje i kontrolu kartinga. Muzika koja prati igru će biti poznata onima koji su već igrali neku od Crash igara. U pitanju su remiksi starijih melodija i zvuče ok, mada je i neka nova melodija mogla da se nađe u igri. Zvučni efekti su na zavidnom nivou. Svaki lik ima svoje komentare kada ispaljuje
oružije, tako da nije monotono prelaziti iste nivoe sa različitim likovima.

Link opcija omogućava da svoje umeće podelite sa još tri igrača i tek onda igra dobija svoj pun smisao. Osim za GBA Crash Nitro Kart je izašao za sve konzole poslednje generacije. Moguće je izvršiti povezivanje sa Game Cube verzijom čime se otključavaju još dva lika. Potez proizvođača koji zaista treba ceniti je svetska top lista. Naime na internet adresi www.vvisions.com/cnka možete ukucati šifru koju igra daje i tako videti koliko ste zaista dobri.

Sve u svemu igra koja svakako zaslužuje kupovinu jer će vam pružiti zaista mnogo sati dobre zabave. Još ako bi ste imali drugara da se "ulinkujete" sa njim, eh...

bonus IGROMER

Izdavač: Naghty Dog
Žanr: Vožnja

- 1 - 4 igrača
- Link kabl

OCENE	
GRAFIKA	4.5
ZVUK	4
KONTROLA	5
TRAJNOST	5

ISTORIJA KONZOLA

4. DEO

U prethodnom nastavku ovog serijala smo napomenuli da je pojava Turbografx-16 konzole označila početak nove ere u istoriji konzola, tačnije nagovestila je pojavu nove generacije konzola.

16-bitna era

Sega Megadrive

Revolucija je počela u oktobru 1988. godine. Naime, tada se u Japanu pojavila prva prava 16-bitna konzola, Sega Megadrive. Postigla je značajan uspeh u Japanu, a za nju su izdati i brojni hitovi od kojih bismo definitivno izdvojili After Burner i Golden Axe. Ne samo da ste sada ove stare arkadne hitove mogli da igrate i kod kuće, već su oni bili i veoma bliski arkadnim verzijama. Inače, konzola je koristila procesor Motorola 68000, brzina je bila 7.68 MHz, imala je 64 kb RAM-a i 64 kb VRAM-a, podržavala je rezoluciju od 320x224 i 64 boje na ekranu. Sega je ubrzo započela veoma agresivnu reklamnu kampanju, što je uskoro rezultovalo saradnjom sa Electronic Artsom i uskoro se pojavio čitav niz kvalitetnih kon-


Sega Genesis

verzija igara sa automata, ali i novih ostvarenja, rađenih posebno za ovu konzolu (uglavnom su u pitanju bile sportske igre). Godine 1989. ova konzola pojavila se i u Americi, i to pod imenom Sega Genesis. Odmah je prodata u velikom broju primeraka, ali pravi bum je usledio tek nešto kasnije. Naime, kompanija je u međuvremenu radila na jednom tajnom projektu koji je svetlost dana ugledao leta 1992. godine. U pitanju je bila igra Sonic the Hedgehog koja je u potpunosti iskoristila sve potencijale ove konzole, a rezultat je bila zaista spektakularna grafika, animacija kao i odličan zvuk, a pri tom i neverovatna brzina. Zahvaljujući svemu ovome, Sonic je ubrzo postao i zaštitni znak, maskota Sege, pogotovo u predstojećoj kampanji koja će uslediti nakod Nintendovog pokušaja pariranja Sega Genesisu. Tokom predstojećih godina, Genesis je doživeo i brojne promene, između ostalog i prenosivu verziju po imenu Nomad.

Počinju devedesete

Godine 1989. mali razvojni tim koji je do tada uglavnom radio igre za Nintendove konzole - SNK (Shin Nihon Kikaku) - odlučio je da se i sam okuša u proizvodnji konzola. Zapravo, prvo je ova kompanija na tržište izbacila MVS (Multi-Video System) koji je bio arkadna mašina (ili automat) i a mogao je da podrži više igara istovremeno. Njegova glavna prednost bila je u dizajnu hardvera - ìmozakî su činili 16-bitni mikroprocesor (68000) kao i 8-bitni mikroprocesor (Z80). Proizvodnja je time postala znatno jeftinija, a MVS je mogao da podrži do četiri igre istovremeno, koje bi se smenjivale. Zatim su momci iz SNK odlučili da preduzmu još jedan, prilično smeo korak. Napravili su kućnu verziju MVS-a 1990. godine, nazvanu Neo Geo. Mnogi su mislili da je ovaj potez pomalo sulud, prvenstveno zbog cene od 650 dolara koliko je koštala ova kon-



Neo Geo

zola, a zatim i zbog previsoke cene samih igara za nju. Ipak, kockanje se isplatilo, i to 1992. godine kada se pojavila arkadna igra Street Fighter 2, zbog koje su se mnogi raniji



Art of Fighting 3

fanovi vratili automatima. SNK je iskoristio ovu situaciju i napravio verzije ove igre po imenu Fatal Fury i Art of Fighting koje su na tržištu prošle sjajno. Uskoro su i drugi razvojni timovi počeli da rade igre za Neo Geo. Mnogi i danas misle da je, uprkos visokoj ceni, u pitanju bila fenomenalna mašina za igranje, između ostalog i zbog toga što je memorijska kartica ove konzole mogla da podrži 19-27 snimljenih pozicija, a radila je i na arkadnoj mašini i na kućnoj konzoli. Tako ste mogli da igrate igru na automatu, snimite poziciju i zatim nastavite igranje kod kuće. Zahvaljujući ovome, konzola je ostala popularna godinama, iako, moramo priznati, samo među hardcore fanovima.

Nakon velikog uspeha NES-a/Famicoma, Nintendu se nije žurilo da uleti u trku, tačnije da i on proizvede 16-bitnu konzolu. Ipak, nova generacija je lagano počela da dominira tržištem i koraci su morali biti preduzeti. Stoga


Super NES





Commodore 64Game System



nije bilo nikakvo iznenađenje kada se 1989. godine pojavio Super Famicom. čim se pojavila, ova konzola je bukvalno preuzela 80 posto japanskog tržišta. Sistem je bio veoma impresivan, podržavao je zumiranje i rotaciju (čuveni Mode 7), što drugi tadašnji sistemi nisu mogli. Koristio je 16-bitni procesor Custom 65C816 na 3.58 MHz, imao je 128 Kb RAM-a, 64Kb video memorije, rezoluciju od 256x224, a podržavao je 256 boja na ekranu. Godine 1991. konzola je izbačena i na američko tržište i to pod nazivom Super NES. Iako je tada većina razvojnih timova radila za Segu, Nintendo je uskoro uspeo da obezbedi zavidnu količinu igara za svoje čedo, a najveći udarac za Segu bilo je to što je uskoro dobio prava i na Street Fighter 2. Super NES je još dugo ostao popularan, iako su ga potresale stalne razmirice i rivalstvo sa Segom. Trka je bila nemilosrdna i tražila je stalno nove i nove korake. Tako je Nintendo između ostalog odlučio i da sklopi ugovor sa kompanijom Argonaut Software koja je proizvela poseban čip. Ovaj čip je omogućio SNES-u da prikaže 3D grafiku, što je bio prilično revolucionaran korak, a omogućio je pojavu nekih, sada legendarnih igara kao što je na primer Star Fox.

Sredinom osamdesetih Phillips i Sony su se udružili kako bi uveli novi CD standard. To je rezultiralo pojavom Phillipsa CD-I 210 koji je zapravo bila multimedijalni sistem koji je mogao da pušta interaktivne CD-I diskove, audio CD-ove, CD+G (CD+grafika), VCD-ove (video CD-ove) i Karaoke CD-ove. Ipak, izgleda da tržište nije baš bilo spremno za ovako nešto, te je Phillips odlučio da reizda mašinu, ali ovoga puta kao konzolu. Phillips CD-I 450 je sadržavao i gamepad, a u kompletu s njim je dolazila i igra Burn Cycle. Koristio je šesnaestobitni 68070 RISC čip na 15.5 MHz, sa 1.5 MB RAM-a, podržavao je rezolucije od 384x280 do 768x560, a cena mu je bila 400 dolara. Ovako visoka cena, kao i nedostatak kvalitetnih igara doveli su do potpune propasti ovog sistema na tržištu.

Još ranih osamdesetih pojavio se i jedan jeftin kućni kompjuter kojeg se i danas mnogi sećaju sa nostalgijom. U pitanju je bio legendarni Commodore 64. Ipak, kompanija Commodore bacila je oko i na tržište konzola. Tako se 1990. godine, kada je Amiga bila na vrhuncu, pojavila i njihova konzola po imenu Commodore 64Game System. U suštini je u pitanju bio prepakovani Commodore 64 kompjuter koji je dolazio u paketu sa tastaturom, džojstikom, CD drajvom i standardnim ROM čipom. Koristio je 8-bitni procesor CSG 6510



na 1 MHz, imao je 64 Kb RAM-a, rezoluciju od 320x200, 16 boja, a cena mu je bila 99.99 funti. Nažalost, ova konzola nikada nije ni približno dostigla popularnost samog kompjutera - a imala je i ogromnog, nedostižnog konkurenta u ubedljivo najpopularnijem kućnom računaru do tada, Amigi koju je takođe proizvodio Commodore. Veoma brzo je povučena iz prodaje, a nikada nije prodavana izvan Evrope.

Phillips CD-I nije bio jedini pokušaj svoje vrste. Naime, kompanija 3DO je takođe odlučila da pokuša da napravi novi multimedijalni standard. Rezultat ovih pokušaja bio je 3DO Interactive Multiplayer. Mogao je da pokrene 3DO interaktivni softver (igre), audio CD-ove, CD+G, foto CD-ove, kao i video CD-ove. Sanyo, Panasonic i Goldstar su ubrzo otkupili prava za korišćenje ovog sistema. Prodaja je zvanično počela 1993. godine. Sposobnosti ovog sistema su bile daleko ispred svog vremena. To nije bio prvi 32-bitni sistem u istoriji, ali jeste bio prvi 32-bitni sistem u Americi. Ipak, istovremeno je bio u pitanju i jedan od najskupljih sistema ikada (cene su se kretale oko 700 dolara, pa i više), te je bio isključivo privilegija bogatih igrača. Za njega su takođe izdate mnoge sada legendarne igre, među kojima i prvi Need For Speed i Road Rash. Nekoliko godina kasnije, 1995, kompanija 3DO počela je da najavljuje novu tehnologiju po imenu 3DO M2. šuškalo se da će ona biti sedam puta jača od bilo koje postojeće konzole. Nažalost, ona nikada nije ugledala svetlost dana.



3DO

Pobednik

Telefonski servis Pobednik je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

1 IGRE ZA MOBILNE TELEFONE

Iskoristite jedinstvenu priliku i nabavite najnovije igre za svoj mobilni telefon! Pozovite 041 20 20 20, u opciji jedan ostavite svoje podatke i dobićete odgovarajuću šifru koja će vam omogućiti da u svoj mobilni aparat ubacite nove igre. Ovu sjajnu priliku za sada imaju vlasnici telefona marke Nokia, Siemens i Sony Ericsson, a uskoro i vlasnici aparata Samsung, Motorola, Panasonic i drugih. Ne oklevajte!

abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova za vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i Game Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starim ili novim igrama, POBEDNIK će vam za tren oka dati kompletne šifre za varanja, trikove i savete i sve što vam je potrebno za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji za trikove unesete šifru vaše omiljene igre i - dok trepnete, kompletan varanja su tu. To može samo POBEDNIK!

def 3 VESTI

Sveće, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igara - budite uvek u toku s aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

ghi 4 IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preslušajte kompletan opis!

Baza trikova i šifara se redovno ažurira - zato ne gubite vreme i potražite trikove za najnovije hit igre s vašeg sistema.

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

PC CD-ROM

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
003 WORLD WAR 2: IWO JIMA
004 OPERATION FLASHPOINT
005 DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES
006 MYTH 3: THE WOLF AGE
007 HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
008 4X4 EVOLUTION 2
009 CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2
010 COMANCHE
011 COMBAT
012 KILLER TANK
013 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
014 GOTHIC
015 S.W.I.N.E.
016 EMPIRE EARTH
017 KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
018 F-16 MULTIROLE FIGHTER
019 MOTORACER 3
020 AQUANOX
021 ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)
022 SUDDEN STRIKE FOREVER
023 ZZT
024 F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001
025 GHOST RECON
026 STAR TREK: ARMADA 2
027 PROJECT EDEN
028 EUROPA UNIVERSALIS II
029 ASTROROCK 2000
030 MATT HOFFMAN'S PRO BMX
031 SETTLERS IV: MISSION PACK
032 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
033 SKI RESORT TYCOON
034 INSANE
035 ETHERLORDS
036 CAPITALISM II
037 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
038 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
039 GOTHIC
040 SIM GOLF
041 GRAND PRIX WORLD
042 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
043 OUTPOST 2
044 DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS
045 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
046 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
047 RIG & ROLL
048 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
049 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES
050 GALACTIC BATTLEGROUNDS
051 SID MEIER'S SIMGOLF
052 DEER AVENGER 4
053 BLACK & WHITE
054 CHAMPIONSHIP MANAGER 2
055 EUROPA UNIVERSALIS 2
056 GANGSTERS 2
057 AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
058 ANNO 1602
059 HOYLE CASINO 2000
060 GRAND THEFT AUTO 2
061 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
062 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
063 ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES
064 DUNGEON SIEGE
065 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
066 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
067 BATTLE REALMS
068 THE SIMS: HOUSE PARTY
069 FREEDOM FORCE
070 BLOOD OMEN 2
071 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
072 MOTOCROSS MANIA
073 CASINO MOGUL
074 FREEDOM FORCE
075 CARNIVORES: CITYSCAPES
076 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
077 EXTREME PAINTBRAWL 4
078 JOINT STRIKE FIGHTER
079 THE SIMS: HOT DATE
080 STARSHIP UNLIMITED II: DIVIDED GALAXIES
081 CULTURES 2
082 GRAND THEFT AUTO 3
083 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
084 AXIS ARENA
085 MOBILE FORCES
086 IMPERIUM GALACTICA II
087 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
088 USAR HOOTERS PRO CUP RACING
089 ROLAND GARROS 2002 FRENCH OPEN
090 STAR WARS: STARFIGHTER
091 SKATEBOARD CRAZY
092 NECRODOME
093 TACTICAL OPS : ASSULT ON TERROR
094 GORE
095 COSSACKS: THE ART OF WAR
096 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
097 NEVERWINTER NIGHTS
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
099 BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100 PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
101 WARCRAFT 3
102 NARCO POLICE
103 NETSTORM
104 VANGUARD ACE
105 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
106 AMERICA'S ARMY
107 MORROWIND
108 THE SUM OF ALL FEARS
109 HOLIDAY ISLAND
110 COUNTER STRIKE
111 UNREAL TOURNAMENT 2003
112 BLOODRAYNE
113 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
114 NO ONE LIVES FOREVER 2
115 RED SHARK
116 DIRT TRACK RACING 2
117 PROJECT NOMADS
118 SNOWBOARD PARK TYCOON
119 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
120 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
121 BEACH LIFE
122 SNIPER: PATH OF VENGEANCE
123 ARX FATALIS
124 AGE OF MYTHOLOGY
125 ANOTHER WAR
126 CONFLICT: DESERT STORM
127 LITTLE FIGHTER 2
128 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
129 HEARTS OF IRON
130 O.R.B.
131 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
132 DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
133 FIFA 2003
134 NBA LIVE 2003
135 BATTLEFIELD 1942
136 ROBOT WARS: ARENA OF DESTRUCTION

PlayStation



001 ISS PRO EVOLUTION
002 SNO CROSS
003 TOMB RAIDER CHRONICLES
004 MEDAL OF HONOR
005 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
006 BATMAN & ROBIN
007 THEME PARK WORLD
008 3XTREME
009 RESIDENT EVIL
010 TEKKEN 3
011 WCW BACKSTAGE ASSAULT
012 COOL BOARDERS 3
013 DUKE NUKEM: TIME TO KILL
014 FINAL FANTASY IX
015 ARMORED CORE
016 BURSTRICK WAKE BOARDING
017 RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
018 SUPERCROSS 2001
019 LMA MANAGER 2001
020 AGE OF SAIL 2
021 WARLORDS 3
022 BLAIR WITCH: RUSTIN PARR
023 RAMPAGE WORLD TOUR
024 ROAD RASH JAILBREAK
025 DINOSAUR
026 BREATH OF FIRE 3
027 BLADE
028 THE LEGEND OF DRAGOON
029 VAGRANT STORY
030 DRIVER 2
031 DIGIMON WORLD
032 INTERNATIONAL TRACK & FIELD
033 THE MUMMY
034 DUNE 2000
035 MEGAMAN X5
036 DRAGONBALL GT FINAL BOUT
037 THEME PARK WORLD
038 MUPPET MONSTER ADVENTURE
039 SIMPSONS WRESTLING
040 THE SMURFS
041 SOUL REAVER
042 ABE'S EXODUS
043 TOMB RAIDER 3
044 SKULLMONKEYS
045 MDK
046 SILPHEED: THE LOST PLANET
047 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
048 TARZAN
049 TEST DRIVE 6
050 WARGAMES: DEFCON 1
051 TOMBA! 2
052 CRASH BASH
053 CRASH BANDICOOT: WARPED
054 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
055 WCW/NWO THUNDER
056 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
057 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
058 DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
059 GRAN TURISMO 2
060 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
061 STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
062 BUGS BUNNY: LOST IN TIME
063 COLIN MCRAE RALLY
064 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
065 SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
066 GRIND SESSION
067 TOMORROW NEVER DIES
068 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
069 NINJA: SHADOW OF DARKNESS
070 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
071 PARASITE EVE 2
072 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
073 APE ESCAPE
074 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
075 BACKYARD SOCCER
076 FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
077 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
078 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
079 SYPHON FILTER 3
080 JET MOTO 3
081 THE ITALIAN JOB
082 AGILE WARRIOR: F-111X
083 SHEEP, DOG 'N' WOLF
084 ALIEN TRILOGY
085 THE LEGEND OF DRAGOON
086 DARK FORCES
087 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
088 WORMS ARMAGEDDON
089 TEST DRIVE 5
090 MISTER MOSQUITO
091 DYNASTY WARRIORS 3
092 ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL
093 REDCARD 20-03
094 LEGO RACERS 2
095 POPULOUS: THE BEGINING
096 WARHAMMER: DARK OMEN
097 Z
098 JOHNNY BAZOOKATONE
099 ADVAN RACING
100 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
101 WARHAWK
102 WAR GODS
103 TREASURES OF THE DEEP
104 RIVEN
105 NINPU SENTAI HARIKENGER
106 MOTOR TOON GRAND PRIX
107 JET MOTO 2
108 DDRMAX
109 BIG MUTHA TRUCKERS
110 SHREK TREASURE HUNT
111 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
112 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES
113 FIFA 2003

PlayStation 2



001 GRAND THEFT AUTO 3
002 SPY HUNTER
003 HALF-LIFE
004 TWISTED METAL BLACK
005 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
006 DYNASTY WARRIORS 3
007 4X4 EVOLUTION
008 DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
009 GRAN TURISMO 3: A-SPEC
010 BATMAN: VENGEANCE
011 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
012 EVIL TWIN
013 JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
014 DARK SUMMIT
015 THE SIMPSONS: ROAD RAGE
016 METAL GEAR SOLID 2
017 NHL HITZ 20-02
018 DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE
019 PRO EVOLUTION SOCCER
020 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
021 TSUGUNAI: ATONEMENT
022 GT CONCEPT 2001 TOKYO
023 GIANTS: CITIZEN KABUTO
024 DROPSHIP
025 WIPEOUT FUSION
026 SOUL REAVER 2
027 ONI
028 UNREAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 KINETICA
034 JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
035 LOTUS CHALLENGE
036 STATE OF EMERGENCY
037 JONNY MOSELEY MAD TRIX
038 ARCTIC THUNDER
039 BURNOUT
040 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
041 CONFLICT DESERT STORM
042 NASCAR THUNDER 2003
043 TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
044 CONFLICT: DESERT STORM
045 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
046 RED FACTION II
047 ATV OFF-ROAD FURY 2

GB color

001 BOMBERMAN
002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 CATWOMAN
005 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
006 RAYMAN
007 INSPECTOR GADGET
008 PROJECT S-11
009 SIMPSONS: TREEHOUSE OF TERROR
010 GEX
011 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES 2
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 TOONSYLVANIA
016 SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
019 SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN
020 SPIDER-MAN

GB ADVANCE

021 NBA SHOWTIME
022 T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX
023 SNOOPY TENNIS
024 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
025 GRADIUS GALAXIES
026 DONALD DUCK ADVANCE
027 RAMPAGE PUZZLE ATTACK
028 LEGO BIONICLE
029 IRIDION 3D
030 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
031 MONSTERS, INC.
032 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
033 DOOM
034 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
035 F-14 TOMCAT
036 TEKKEN ADVANCE
043 ZELDA: THE FOUR SWORDS
044 XXX
045 STREET FIGHTER ALPHA 3
046 NFL BLITZ 20-03
047 NBA JAM 2001
048 GAME & WATCH GALLERY 4
049 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
050 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF S.
051 THE REVENGE OF SHINOBI

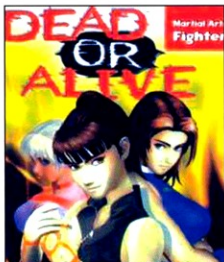
041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pišite nam na e-mail:
pobednik041202020@yahoo.com

DEAD OR ALIVE

1996 godine kao prva ne SEGA-ina igra za MODEL2 arkadni sistem pojavio se prvenac iz danas čuvenog Dead or Alive serijala. Došao je u vreme početka procvata 3D 1 na1 borilačkih igara i rešio da na tom tržištu i ostane. Mnoge stvari su bile dosta jedinstvene za igru i izdvojile su je iz mase što je u stvari bio jedini put ka uspehu i preživljavanju u već tada tvrdoj konkurenciji.



Na prvi pogled igra je privlačila svojom izvanrednom grafikom i onim na čemu je primenjena. Naime u to vreme počinjale su priče o virtuelnim idolima. Prvi pravi virtuelni idol se pojavio baš par meseci pre toga u Japanu i ljudi su bili željni upravo takvih stvari. Poligonalne devojke, poželjno oskudno odevene, su bile roba koja je garantovala uspeh. Tecmo i Team Ninja su to dobro znali. Napravivši pristojnu 3D borilačku igru ubacili su upravo ovakve elemente u nju i pustili je na tržiste. Uspeh je bio zagarantovan. Sa MODEL2, prateći trend da igra mora grafički izgledati apsolutno fenomenalno, igra izlazi za SEGA Saturn konzolu iz koje izvlači skoro maksimum. Čak omogućava i online igranje preko modema, ali samo u Japanu. Posle dužeg vremena uviđeno je da je port za Sony PlayStation neizbežna stvar pa i njega prave. Upravo o ovom zadnjem produktu ovde pričamo.

Ovu igru krase osim zanosnih oblina Kasumi još dosta likova. Zaista izbor je sasvim pristojan a i sami likovi su prilično međusobno različiti. Tu su svi stereotipi tipa nindža, kunoići (ženski nindža), ogromna mrcina, Brus Li klon i slično. Sve u svemu 9 likova kao i dva skrivena od kojih je jedan sasvim novi napravljen specijalno sa PSX verziju igre a to je Ayane koja će vremenom postati jedan od zaštitnih znakova serijala. Osim toga igra nudi i biranje kostima za likove gde promene kostima nisu minimalne nego je svaki kostim baš zasebno lepo urađen.


Even she kicks high!

"GRAFIKA U OVOJ IZDANJU DEAD OR ALIVE-A JE DONEKLE KONTROVERZNA TEMA. SA JEDNE STRANE SE IŠLO NA PROSTIJI SISTEM SENČENJA TAKO DA NA PRVI POGLED IGRA KOJA INAČE IMA GRAFIKU KAO JEDAN OD SVOJIH PRIMARNIH ADUTA NE IZGLEDA NEŠTO POSEBNO, ALI TO JE BILO NEOPHODNO URADITI DA BI SE DOBILO DOVOLJNO PROCESORSKE SNAGE ZA ONO ŠTO JE TEAM NINJA IMAO U PLANU."

Grafika u ovom izdanju Dead or Alive-a je donekle kontroverzna tema. Sa jedne strane se išlo na prostiji sistem senčenja tako da na prvi pogled igra koja inače ima grafiku kao jedan od svojih primarnih aduta ne izgleda nešto posebno, ali to je bilo neophodno uraditi da bi se dobilo dovoljno procesorske snage za ono što je Team Ninja imao u planu. Ono što grafički izdvaja ovu igru iznad ostalih je činjenica da odeća na likovima nije prosto nalepljena na njih nego je zaseban objekat koji se kreće po posebnim zakonima tako da sada imamo odeću koja se gužva, nabora i viori prateći kretanje vašeg lika. Efekat svakako vredan malo prostijeg sistema senčenja. Sa druge strane PlayStation nije imao dovoljno procesorske snage da taj efekat odradi do kraja pa se javljaju veliki problemi sa prolaskom odeće kroz telo. To je doduše moguće primetiti kod svega par kostima, a i pored te mane taj sistem je odličan i upravo je on i omogućio već spomenuti veliki broj kostima po liku i njihovu raznovrsnost. Cena svega gore navedenog se ogleda i na pozadinama koje su dosta uprošćene u odnosu na original. Izostali su 3D

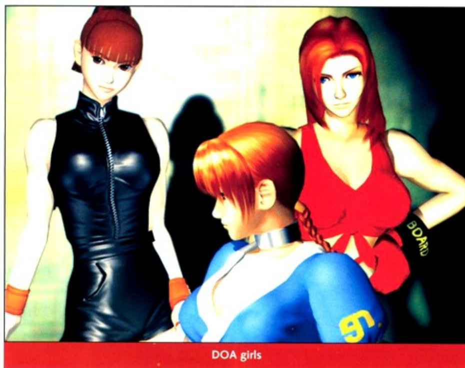


Radiou vs Ayane

detalji iz pozadina i ona su sada prosta slika koja se rotira prateći hiperaktivnu kameru. Taj sistem nije loš i viđen je u skoro svim 3D borilačkim igrama na PlayStation-u samo eto nije kao na originalu.

Zvučno igra nije dorasla svojoj grafičkoj komponenti. Ne kazem da je zvuk loš ali jednostavno nije dorastao grafici. Glasovi likova su najsvetlija tačka u celoj toj priči. Profesionalno odrađeni u originalu i fino preneseni. Mogla je biti i po koja rečenica više ali to i nije tako strašno. Efekti su čista klasika, nema ničeg lošeg u tome ali nema ni ničeg posebno dobrog. Jednostavno zvukovi borbe su generički uradjeni i ne preterano uverljivi. Isto se može reći i za muziku. Jednostavno ne ostavlja neki dubok utisak. Prava šteta što zvučna komponenta nije do kraja ispratila grafičku. Dobar zvuk može zaista mnogo doprineti atmosferi igre.

Došli smo i do onoga što je okosnica svake borilačke igre a to je sam sistem borbe. Ja lično imam podeljena mišljenja o ovom delu. Igra je definitivno sočna i laka za početi, ali opet neki elementi nedostaju ili su nedovoljno uverljivi. Možda je ovo samo primedba čoveka koji se suviše navikao na 2D inkarnaciju žanra ali ću pokušati da obrazložim svoje mišljenje u daljem tekstu. Sama borba izgleda efektno. Tu nema reči pogovora. Potezi su dobro osmišljeni, mada ponekad stvarno preterani, i prosto je zadovoljstvo razbacivati protivnike unaokolo (razbacivati je ovda pravi izraz jer protivnici se zaista razleću unaokolo pod vašim udarcima, ali i vi kada vas isti onako muški potkači). Takođe likovi su prilično raznovrsni po stilovima tako da ne dolazi do monotonije. Sa tačke gledišta


DOA girls

jednog kibicera igra je stvarno odlična.

"PRAVA KOMPLEKSNOST JE POSTIGNUTA VARIJABILNOŠĆU POTEZA U ZAVISNOSTI OD SMERA KOJI DRŽITE NA D-PAD-U. SVAKI POTEZ MNOGO VARIRA OD TOGA. TU SU NARAVNO PRISUTNI I "SPECIJALI" TJ. POTEZI KOJI ZAHTEVAJU UNOS ODREĐENE SEKVENCE."

Kontrole su precizne i likovi na ekranu trenutno reaguju na priske tastera na džojpedu. Njihova kompleksnost je opet mačka u džaku. Sa jedne strane koncept je prilično prost. Imate 3 tastera za napade i jedan za bacanje i slično (free taster), ali kada se uključe i L i R tasteri u tu priču tasteri situacija se donekle zakomplikuje. Prava kompleksnost je postignuta varijabilnošću poteza u zavisnosti od smera koji držite na D-pad-u. Svaki potez mnogo varira od toga. Tu su naravno prisutni i "specijali" tj. potezi koji zahtevaju unos određene sekvence. Ne, u igri nema magija, i ostalih dždžabidža samo se potezi izvode eto malo kompleksnije. Kao i u svakoj drugoj modernoj borilačkoj igri tu je i poseban podsistem posvećen višestrukom vezivanju udaraca, tzv komboima. On je takođe prilično dobro odrađen. Iako malo pati od dial-combo simptoma (izvođenje komboa prostim pritiskanjem niza tastera) nije strašno jer za naprednije tehnike to nije dovoljno. Tajming i pažljiv odabir varijacija napada postaje ključan. Ono sto je potrebno naglasiti je da se neki napadi menjaju u komboima radi opet povećanja kompleksnosti borbe ali i njene vizuelne atraktivnosti. Igra nema mnogo mogućnosti žongliranja protivnicima (održavanje bespomoćnog protivnika u vazduhu udarcima) po čemu je Tekken koji je imao već dva dela kada se pojavio DOA za Playstation bio poznat. Žongliranja ima, i potencijalno su razornija od navedenih Tekken varijanti samo ih je dosta teže pokrenuti i najčešće zahtevaju pravilan counter ili bacanje protivnika van ringa. Ovo je definitvno činjenica koja ce podeliti publiku, i dok sam ja protiv besomučnih žongliranja drugi upravo vole takva iživljavanja.



Ovako počinju mnogi kombo-i od Kasumi

U ovoj igri nema Ring-out-a tj. nema ga u smislu u kakvom smo navikli iz drugih igara već je implementiran novi sistem nazvan Danger Zone. Kada jedan lik izbaci iz ringa drugog ovaj poleti nebu pod oblake ko da je nagazio na nagaznu minu (minimum protivtenkovsku, sve sa eksplozijom pod nogama) što oduzima energiju i omogućava protivniku par dodatnih udaraca dok vi putujete ka devetom nebu. Da li je to dobro rešenje zavisi od ukusa ali eksplozije definitivno izgledaju malo van konteksta igre gde su se sem tog detalja držali čiste primene plemenitih veština čiji je cilj promena ličnog opisa protivnika. Ono što je zanimljivo je i da se iz ringa slobodno sme izšetati i da se ništa neće dogoditi dok neko od likova ne bude oboren pa pod. Čudne neke mine...



14 kostima po liku se ne viđja baš u svakoj borilackoj igri

Još jedna specijalnost igre je takozvano free dugme koje ima dvostruku funkciju. Osnovna funcija mu je blok koji radi kao i u svakakoj drugoj igri, tj. postoji visoki i niski blok. Niski štiti od niskih udaraca, ali ne i od udaraca iz skoka i overheada (udarci koji računaju kao udarci iz skoka mada se izvode sa zemlje), dok sa visokim za tili čas ostanete bez kontakta sa majčicom zemljom (isti će te odmah ponovo uspostaviti, nadajući se da taj luksuz niste platili pokojim zubom ili koskom). Druga namena su reverse i counter. Pritiskom na kvadrat i smer vaš lik ce pokusati da uhvati protivnika u njegovom potezu i izvede nešto svoje. To može biti reverse, tj. kratko odbacivanje protivnika posle čega mu možete, ako ste dovoljno brzi i vešti sasuti svoj omiljeni kombo u facu ili counter koji je udarac ili bacanje koje lik automatski odradi po pritisku na smer i taster. Naravno ovo zavisi od lika do lika kao što i vremenski okvir za izvođenje istih varira sa likovima (neko reče da su poenta ove igre ženski likovi? Šta mislite šta sa tim mislim?). Upravo je ovo najveći kamen spoticanja ove igre kod mene i ostalih ljubitelja ovog žanra još od njegove 2D inkarnacije gde je counter dokaz veštine, jer je to prekidanje protivnikovog poteza svojim bržim potezom ili potezom koji vas ostavlja van domašaja protivnikovog napada a opet u dometu vašeg. Ovo doprinosi spektakularnosti borbe i pristupačnosti igre širokim masama ali umanjuje



Snežni stage je uvek postojao


Lei Fang

Dead or Alive serijal se prilično rasprostranio po automatima i konzolama tokom godina. Prva konverzija sa automata bi uvek bila na konzolu koja moze da izvuče najbolju grafiku u tom trenutku. Ostale bi došle na red kasnije, dosta kasnije ako bi uopšte i došle na red. U svakom slučaju:

Dead or Alive - Arcade (Model2) - 1996
Dead or Alive - Saturn - 1997
Dead or Alive - PlayStation - 1998
Dead or Alive++ - Arcade (original PSX based system) - 1998
Dead or Alive 2 - Arcade (NAOMI) - 1999
Dead or Alive 2 - Dreamcast, PlayStation 2 - 2000
Dead or Alive 2 Limited Edition - Dreamcast - 2000
Dead or Alive 2 Hardcore - Sony PlayStation 2 - 2000
Dead or Alive 3 - XBOX - 2001
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball - XBOX - 2003


K.O

satisfakciju izvođenja i učenja određenih tehnika.

"ONO ŠTO SE JOŠ MOŽE NAVESTI KAO MANA JE ODSUTNOST IMPLEMENTACIJE PRIČE KOJA PRATI IGRU, ŠTO JE VEĆ ODAVNO BIO STANDARD U TO VREME, U SAMU IGRU. NEMA INTERAKCIJE MEDJU LIKOVIMA NITI NEKIH DODATNIH SEKVENCI. ČAK ŠTA VIŠE NI KRAJ, KADA PREĐETE IGRU, SE UOPŠTE NE BAVI TIME. AKO ŽELITE DA SAZNATE PRIČU KOJA PRATI IGRU MORAĆETE DA PROČITATE UPUTSTVO KOJE DOLAZI UZ NJU ILI POTRAŽITE NEKI DRUGI IZVOR."

Ono što se još može navesti kao mana je odsutnost implementacije priče koja prati igru, što je već odavno bio standard u to vreme, u samu igru. Nema interakcije medju likovima niti nekih dodatnih sekvenci. Čak šta više ni kraj, kada pređete igru, se uopšte ne bavi time. Ako želite da saznate priču koja prati igru moraćete da pročitate uputstvo koje dolazi uz nju ili potražite neki drugi izvor. Mislim da ovo nije neki ključni element igre ali itekako može doprineti celoj atmosferi. Pogledajte samo kako to radi SNK. Još jedna stvar pomalo kvari atmosferu igre a to je neizbalansiranost kompjuterskih protivnika. Dok će te većinu preslišati bez ikakvog razmišljanja na normalnoj težini kada dođete do predzadnjeg meča igra naglo postaje praktično nemoguća. Nije da je nemoguće preći nego kompjuterski vođen lik svaku vašu grešku ili neproračunatost koristi da vas posalje u carstvo snova. Takav nagli prelaz definitivno nije na mestu i ume da frustrira. Osim toga daluje kao da isti taj lik može u slučaju nužde da izvede counter iako je upravo usred strukturalnog remodeliranja svog modela kroz neki od komboa sve dok je nogama na zemlji. Veoma iritirajuća pojava.

Meni je dosta bogat što je veoma pohvalno. Osim što nude klasične modove kao što su survival (gde vam se energija prenosi iz borbe u borbu dok ne poginete), tournament (klasičan mod za jednog igrača), time attack (gde je cilj odrati što više protivnika za što kraće vreme) i training (u kome vežbate poteze) tu su i team battle gde vodite dva lika (jednog po jednog, možete ih menjati u toku borbe), VS mod za borbe protiv ljudskih protivnika i kumite mod gde se borite u 30 - 100 rundi sa protivnicima koji su dosta jači od onih u normalnoj igri i gde se računa procenat dobijenih borbi. Opcije su takođe opširne, i može se stvarno podesiti sve i svašta što vas može zanimati u vezi igre a najupečatljivija opcija je "bouncing breast". Za objašnjenje pogledaj sledeći pasus.


Warzone je jedan od lepših stage-ova

Za kraj sam ostavio poslasticu koja koja se vuče još sa originalne verzije za MODEL2 arkadnu mašinu a to je takozvani "Me Bouncy" (po nadimku Mai Shiranui iz King of Fighters) efekat. U težnji da što više iskoriste pomamu za poligonalnim mesom autori su implementirali fiziku koja bi trebalo da simulira kretanje masivnih ženskih grudi kojma su likovi u igri (naravno samo ženski!) obdareni. Efekat je bio sve samo ne realan. Talasanja koja u tom predelu proizvode nagla kretanja su toliko intezivna da je to prosto smešno. Da stvar bude još gora kretanje je uglavnom po vertikalnoj osi kao da gravitacija i ne postoji. Upravo je ovaj efekat, uz činjenicu da devojke zanosnih oblina u kratkim suknjicama izuzetno visoko dižu noge sa kamerom koja snima iz pravog ugla, inicijalno privukao mase igrača ovoj igri.

Ostaje još samo da kažem da igra i pored svih mana nikako nije loša. Prvi Dead Or Alive je vrlo dobra ili čak izvrsna igra u zavisnosti od ukusa. Jedini realni problem igre je AI koji davi (ali ako igrate sa društvom tog problema nema) i zvuk koji bi stvarno mogao biti bolji. Igra je kasnije izrodila izuzetno popularan serijal sa milionima fanova širom sveta - to dovoljno govori o kvalitetu.

CAPCOM VS SNK: MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

Svi su šuškali o tome, niko nije verovao, ali vidite, to je istina. Došlo je vreme da se vidi ko je zaista najjači. I zaista Capcom je uradio ono što su mnogi priželjkivali ali nisu verovali da će se ikada desiti.



Kada sam prvi put čuo za to da će se napraviti igra gde će se likovi iz 2D borilačkih igara, dve firme koje pretenduju na tron kralja žanra, Capcom-a i SNK-a, moći boriti jedni protiv drugih zamrznuo sam se u mestu a mala bala, nastala od puke želje za ostvarenjem ovog sna, polako je curela sa kraja mojih usta. Potencijal je definitivno bio tu, a da li je iskorišćen... pa idemo dalje.

Prvo mala predloška o korenima ove igre. Za Capcom manje više svi znamo, i znamo njihove najveće hitove medju 2D tabačinama (da pređemo na ovaj narodno korišćeniji i kraći izraz), prvenstveno Street Fighter i Darkstalkers (Vampire Savior, Vampire Hunter) serijale igara. Na žalost SNK je za nekih 95% ljudi ovde nepoznanica. Iako je na svetskom nivou popularnost SNK jednaka ako ne i veća od Capcom-ove u pojedinim delovima sveta, kao što su severna Amerika i neki manji razbacani delovi Evrope, praktično niko nije čuo za tu firmu. Čak i među ljubiteljima ovog žanra ima ljudi koji su ostali uskraćeni za uživanje u njihovim delima (Srbija je poseban slučaj, gde većina smatra da je Mortal Kombat, inače generalno ne baš toliko omiljen i popularan serijal, jedina prava i najbolja igra ovog tipa). To je prava šteta jer su ove igre apsolutno medju najboljima. SNK-ovi serijali poput Fatal Fury-a, Art of Fighting-a, Last Blade-a, Samurai Showdown-a i naravno njihovog najpopularnijeg serijala King of Fighters, imaju horde obožavalaca i to ne bez razloga.

"SNK-OVI SERIJALI POPUT FATAL FURY-A, ART OF FIGHTING-A, LAST BLADE-A, SAMURAI SHOWDOWN-A I NARAVNO NJIHOVOG NAJPOPULARNIJEG SERIJALA KING OF FIGHTERS, IMAJU HORDE OBOŽAVALACA I TO NE BEZ RAZLOGA."

Upravo su ove dve firme potpisale zanimljiv ugovor kojim jedna drugoj omogućavaju korišćenje likova suparničke kompanije u po tri igre. Naravno, kompanije nisu donele takvu odluku olako. Da jedna ne bi zloupotrebila tu dozvolu da pokuša da obori rejting druge, izvrgavajući igre i likove suparničke kompanije ruglu, stvorena je posebna kontrolna klauzula. Naime dogovoreno je da proces nastajanja svake igre koja koristi bilo koji resurs omogućen doticnim ugovorom nadgleda nadzorni organ sastavljen od strane druge kompanije (one koja ne radi na razvoju igre) i da taj nadzorni organ ima pravo apsolutnog veta. U slučaju igre Capcom sv SNK: Millenium Fight tj. pro verzije iste koje se ovde prisećamo to nije bilo potrebno iz prostog razloga što su kompanije zajednički radile na izbacivanju ovog produkta nadajući se probijanju na tržista suparnika.

Prvi proizvod ovog ugovora je upravo igra Capcom VS SNK: Millenium Fight koja se prvo pojavila na Naomi arkadnom automatu koji je



VS character select


Kyo, večiti srednjoškolac, Sakura i NeoGeo pocket color

ustvari čist Sega Dreamcast hardver. Iz toga je jasno da je port na sam Dreamcast bio prost i da je to bio i prvi konzolni port ove igre. Posle dugog zatišja sa ovom igrom izašla je, opet za Dreamcast ali samo u Japanu, dorađena verzija igre pod imenom Capcom vs SNK: Millenium Fight 2000 PRO a možda nekih 15 dana kasnije je puštena u prodaju osakaćena verzija za Sony Playstation kojom se ovde bavimo.

"NARAVNO DA ĆE SVAKO ŽALITI ŠTO JE NEKI, BAŠ NJEMU OMILJEN LIK IZOSTAO ALI OBJEKTIVNO NEMA RAZLOGA DA SE MNOGO ZAMERA NA IZBORU LIKOVA. U ODNOSU NA ORIGINALNU VERZIJU IGRE GDE JE BILO 28+5 LIKOVA OVDE SU DODATI DAN HIBIKI NA CAPCOM STRANI I JOE HIGASHI NA SNK STRANI."

Kao što se i moglo očekivati izbor boraca je prilično velik. Čak 30 odmah pristupačnih i 5 skrivenih likova. Od odmah pristupačnih likova čak 25 ima svoje alternativne (EX) varijante sa donekle izmenjenim potezima (jednim ili dva izmenjena poteza). Od Capcom serijala zastupljeni su samo Street Fighter i Darkstalkers (jednim likom, Morrigan, koja je ujedno i jedan od skrivenih likova) dok su u slučaju SNK tu skoro svi likovi iz King of Fighters serijala (sem Nakoruru koja je iz Samurai Showdown, i skriveni je lik). Kako je


Arcade character select

King of Fighters serijal u neku ruku SNK allstars igra, tj. uključuje likove iz mnogih SNK igara, to se izbor čini boljim i raznovrsnijim. Naravno među likovima će te naći sve najpopularnije likove kao što su Ryu, Ken, Akuma, Guile, Zangief i slični na Capcom strani tj. Kyo Kusanagi, Terry Bogard, Ryo Sakazaki, Iori Yagami, Geese Howard na strani SNK. Naravno da će svako žaliti što je neki, baš njemu omiljen lik izostao ali objektivno nema razloga da se mnogo zamera na izboru likova. U odnosu na originalnu verziju igre gde je bilo 28+5 likova ovde su dodati Dan Hibiki na Capcom strani i Joe Higashi na SNK strani. Ovo je čista usluga fanovima i to pun pogodak od usluge jer je Dan u stvari parodija na dva SNK-ova lika (videti dodatni box) dok je Joe, iako je u početku bio ozbiljan lik, a u SNK-ovim igrama je od prvog Fatal Fury-a, postao vremenom pravo spadalo i u neku ruku šaljiva maskota King of Fighters franšize. Sa ove strane igra zaslužuje preporuku ako ne i pohvalu. Moglo je i bolje i raznovrsnije, na Capcom strani izostali su likovi iz Warzards-a i JoJo Bizare Adventures-a od 2D tabačina i konverzije likova iz 3D tabačina (ovo je ispravljeno u drugom delu igre, Capcom vs SNK2: Millionare fight 2001), dok su na SNK strani izostali likovi iz Last Blade (takodje ispravljeno u sledećoj igri) i Savage Reign serijala kao i pomenute konverzije 3D likova.

"ŠTO SE SAMOG SISTEMA IGRE TIČE CAPCOM SE PAMETNO ODLUČIO DA PONUDI IGRAČIMA DVA MODA. MOD ZA SNK IGRAČE I MOD ZA CAPCOM IGRAČE. NI JEDAN NI DRUGI MOD NIJE U STVARI DIREKTNO PRENET IZ NEKE IGRE NEGO JE VIŠE NEKA ZLATNA SREDINA IZMEDJU IDEJA KOJE SE KONSTANTNO PROVLAČE KROZ IGRE TE FIRME"

Što se samog sistema igre tiče Capcom se pametno odlučio da ponudi igračima dva moda. Mod za SNK igrače i mod za Capcom igrače. Ni jedan ni drugi mod nije u stvari direktno prenet iz neke igre nego je više neka zlatna sredina izmedju ideja koje se konstantno provlače kroz igre te firme. Tako na primer u Capcom modu skala za super udarce ima 3 podeoka i možete birati jačinu super udarca koji koristite, punite je isljučivo peglanjem opozicije, a kada je napunite čekaće dok vi ne nađete za shodno da je upotrebite. Sa druge strane u SNK modu skala ima samo jedan ogroman podeok i ona mora biti puna da bi ste izveli neki od supera (u SNK igrama super potezi se zovu očajnički potezi, tj Desperation Moves), možte je puniti samo držanjem tastera za jaku ruku i jaku nogu čime se skala rapidno puni ali i vi ostajete bez mogućnosti odbrane. Kada se jednom napuni skala automatski počinje da se prazni i imate vremena za njenu upotrebu samo dok ona traje.


Yagami i Kusanagi,
660 godina stara mržnja.

Visoka cena za punjenje po volji. Ipak kada vam energija padne na kritični nivo, a imate punu super skalu, možete izvesti najjače napade, tzv Super Očajničke Poteze, a za obične očajničke poteze vam skala više uopšte ni ne treba. Takvih detalja je mnogo ali ne bi da zauzmem previše prostora njima.

"U OBA MODA KORISTE SE 4 TASTERA, DVA ZA RUKE I DVA ZA NOGE, ŠTO JE STANDARD KOJI KORISTI SNK. TO MOŽE STVORITI IZVESNE PROBLEME U POČETKU ZA CAPCOM IGRAČE KOJI SU NAVIKLI DA VRŠE PRITISAK NA PROTIVNIKA UPRAVO KORISTEĆI IZOSTAVLJENE SREDNJE TASTERE, ALI SE DA BRZO PRIVIKNUTI."

U oba moda koriste se 4 tastera, dva za ruke i dva za noge, što je standard koji koristi SNK. To može stvoriti izvesne probleme u početku za Capcom igrače koji su navikli da vrše pritisak na protivnika upravo koristeći izostavljene srednje tastere, ali se da brzo priviknuti. Izuzimajući taj potencijalni problem likovi su na prvi pogled prilično verno preneseni, i skoro svi njihovi osnovni potezi, specijali i superi su tu. Sve izgleda lepo i glatko dok ozbiljan SNK igrač ne krene da se razbacuje svojim znanjem akumuliranim godinama igranja King of Fighters igara. Naime SNK likovi su morali biti osakaćeni jer je sistem igranja u SNK igrama mnogo slobodniji i omogućava mnogo više varijacija i kombinovanja udaraca. Da nisu to uradili igra bi bila totalno debalansirana i nezanimljiva. Mnoge napredne tehnike igranja su žrtvovane zarad opšteg faktora zabavnosti. I pored toga što je svima, pa i meni, to savršeno jasno ne mogu, kao ni svaki drugi SNK fanboy, da prežalim sto su izostavili neki trademark kombo kao f+A, 2xAoi Hana, Maiden Masher od Iori Yagamija (svima se izvinjavam za poslednjih par redova ali SNK fanboy koji živi u meni je jednostavno nezaustavljivo progovorio iz mene). Ni Capcom

Ranija Capcom i SNK prepucavanja

Nekih pola godine posle Street Fightera 2 izasla je igra Art of Fighting za Neo-Geo od SNK-a. Glavni likovi (Ryo Sakazaki i Robert Garcia) su imali prilično sličan stil igranja, tačnije kopirali su poteze Ruy-a i Ken-a iz Street Fightera ali to ne bi bilo toliko strašno da Ryo nije izgledao skoro identično pomenutom paru samo sa drugačijom frizurom i narandžastim gi-om. Onda je Capcom u Street Fighter Zero (Alpha za ne-Japanska tržišta) 2 ubacio Dan-a. Slabića čiji se stil zove 'najjači' i koji je ubedjen da mu nema ravna, a izgled je u stvari Ryo u roze gi-u sa robertovom glavom. Čak mu je jedan od citata bio "I don't like Art of Fighting but I want to be King of Fighters"


Nisam ti ja Chun Li!

likovi nisu prošli neokrznuto ali nisu toliko iskasapljeni kao naprimer Ruji Yamazaki kome su karakteristike udaraca toliko izmenjene da se sam lik koristi na sasvim drugačije. Ruku na srce sve ove mane su primetne tek kada počnete da stvarno ozbiljno igrate i prevazidjete uobičajeno ili prosto dobro igranje. Čak i tada to igru ne čini lošom nego jednostavno čini da igra nije ono o čemu smo maštali.

I pored svega navedenog igra je odlična zabava, naročito za one koje nemaju nameru da provode sate i sate vežbajuci svoje reflekse, komboe i taktike ne bi li bili nepobedivi u svom društvu i šire. Na osnovnom nivou igre likovi su veoma verni svojim originalnim verzijama, lepo prepoznatljivi ne samo po izgledu nego i po svom kretanju i uopšte stilu tog lika kolji je prenesen iz igre iz koje lik potiče. Lepo je i to što su ubačeni i specijalni uvodi u borbu među nekim likovima i to ne samo kod onih


Kyo i Ryu, glavni karakteri svojih firmi


Nema neki komentar...

koji su ih imali međusobno u svojim igrama (kao Kyo - Iori) nego i novi zasnovani na svemu i svačemu kao što su Kyo - Ryu (glavni likovi kompanija), Rugal - Guile (Rugal razbija Guileovu statu u KOF '95) itd. Ali vratimo se sistemu igre.

Način odabira likova varira u zavisnosti od toga u kom ste tipu igre (o tipovima igre nešto više kasnije). Osnovna ideja je da su likovi podeljeni po snazi na 3 grupe. Najjači likovi su u grupi trećeg, a najslabiji u grupi prvog nivoa (Tier I,II,III). Posebna priča su 3 skrivena lika (Evil Ryu, Shin Akuma i Orochi Iori) koji su 4 nivoa i definitivno su najjači likovi u igri. Možete birati likove kako vam srce ište pod uslovom da je zbir nivoa likova 4. Diskutabilan je kvalitet podele likova po nivoima jer na primer po svima King pre pripada drugom nivou nego prvom ali ništa nije savršeno. Ovakav sistem ima svoje prednosti ali kao što se vidi i mane. Kao što rekoh, u druga dva igračka moda ova pravila su manje ili više zaobidjena ali više o tome kasnije u tekstu. Ostaje da napomenem samo još jednu stavku. A to je da se čini da su Capcom likovi u proseku za dlaku bolji od SNK likova što se može i očekivati sobzirom na to ko je autor igre, a da li će te vi dozvoliti da vam to pokvari utisak o igri odlučite sami. Ja nisam.


Gadouken!

"SONY PLAYSTATION JE UVEK KUBURIO SA 2D GRAFIKOM U POREDJENJU SA SVOJIM GENERACIJSKIM KOLEGAMA STOGA NIJE NI ČUDO ŠTO JE MNOGO TOGA ŽRTVOVANO. LIKOVI SU IZGUBILI MNOGO FREJMOVA ANIMACIJE, PA SU ČAK I NEKI SPECIJALNI POTEZI IZBAČENI JER JADAN SONY NIJE MOGAO DA DRŽI TOLIKO FREJMOVA U MEMORIJICI KOJU IMA."

A sada malo o tehničkim karakteristikama igre. Grafika je dobra. Sony Playstation je uvek kuburio sa 2D grafikom u poređenju sa svojim generacijskim kolegama stoga nije ni čudo što je mnogo toga žrtvovano. Likovi su izgubili mnogo frejmova animacije, pa su čak i neki specijalni potezi izbačeni jer jadan Sony nije mogao da drži toliko frejmova u memorijici koju ima. Bez brige, izbačeni superi su zamenjeni drugima koji koriste već postojece sprajtove i daju skoro identičan efekat u igri. Pozadine su izgubile dobar deo 3D elemenata koje su imale u originalu ali su dobile dodatne animacijice tu i tamo ne bi li se iskupili za to. I dalje izgledaju veoma lepo be obzira sto ih ima manje i manje su atraktivne u odnosu na Dreamcast verziju. Ali koliko god da su likovi podnošljivi sa svojim manjkom frejmova animacije jedna stvar stvarno bode oči a to je loše odradjeno smanjivanje veličine sprajtova. Naime u nekim slučajevima specijalni efekti su prosto ko nožem odsečeni. To je naročito primetno kod Iori-ja koji svoje ljubičaste plamenove seje na sve strane u veoma izdašnim količinama i za čiju punu animaciju očigledno nije bilo dovoljno prostora u memoriji stoga su skraćivani, ali su sprajtovima prosto odsecali ivice i ostavljali ih takve umesto da im samo promene veličinu. Što? Pa zato što je ljude mrzelo da se maltretiraju oko igre koja je trebala samo da iscedi još koji dolar od publike koja je želela da se oproba u Milenijumskom meču kod kuće, a nije imala ne baš previše rašireni Dreamcast. Likovi su većinom bukvalno preuzeti iz drugih igara sa manjim ili nikakvim doradama stoga vlada šarenilo u kvalitetu od Ryu-a čiji je sprjat ponovo redizajniran i animiran za ovu igru do Morrigan za


Ah! Ne tu! To nije fer!
(još jedan rezultat color edit moda)

Capcom i SNK saradnja

Rezultat spomenutog ugovora su posle ove igre bile od Capcom vs SNK 2: Millionare fight 2001 (portovan na Dreamcast, XBOX i Sony Playstation 2) od strane Capcoma, a od strane SNK, SNK vs Capcom: Match of the Millennium (tabačina), Card Fighters Clash: SNK vs Capcom i Card Fighters Clash 2: SNK vs Capcom Expanded Edition (igre sa kartama stim što se druga smatra expansion pack-om prve za potrebe ispunjavanja klauzula ugovora) za NeoGeo pocket color i pre 3 meseca izašli SNK vs Capcom: Chaos za Neo Geo (uskoro stiže i na Playstation 2) od strane SNK.

Capcom može po ugovoru da izbaci još jednu igru ali to je malo verovatno pošto su zvanično objavili da se povlače iz sveta 2D tabačina. Projekat Hyper Street Fighter 2 X, koji upravo završavaju je povodom 15 godina Street Fighter serijala, je njihov poslednji projekat u tom žanru.


Moj sprajt ružan? MOJ SPRAJT RUŽAN!?!



Da priroda i ostane netaknuta i lepa!

koju su prosto preuzeli sprajt iz Darkstalkers-a i čiji je sprajt ubedljivo najgori.

"ZVUK JE OK. NIŠTA POSEBNO, NIŠTA LOŠE. VEOMA JE LEPA STVAR ŠTO IMATE DA BIRATE IZMEDJU MUZIKE KOJA NORMALNO IDE UZ IGRU I MUZIKA IZ ORIGINALNIH IGARA IZ KOJE POTIČU LIKOVI."

Zvuk je ok. Ništa posebno, ništa loše. Veoma je lepa stvar što imate da birate izmedju muzike koja normalno ide uz igru i muzika iz originalnih igara iz koje potiču likovi. Ova druga varijanta em što budi nostalgiju em što i zvuči bolje. Išli su do te mere da stare melodije nisu ni najmanje doradjivali nego su ih ostavili u kvalitetu u kavim ih je originalni hardver mogao reprodukovati. Lepa ideja i svaka im čast za nju. Zvučni efekti su opet proređeni i sada su više generički, tj sa manje varijacija što je opet posledica mogućnosti malog Sony-ja. Nije da zvuče loše, daleko od toga ali nije ono što bi ste očekivali. Glasovi su ostali isti kao i u origanlu igre i tu nema zamerki.

Sada jos malo o modovima igre (ne sistema igre o čemu smo već pričali). Osnovni mod je Arcade mod gde se klasično bijete kroz jedan po jedan meč do glavonje. A kada i njega utepate slede čestitke, lep kraj i sve ispočetka i igrač po n-ti put postane Sizif, tj čisti fizikalac koji non-stop ponavlja istu radnju bez kraja i konca. Tu je i Pair match mode gde možete odabrati dva lika (ali samo dva) bez obzira na to koji su nivo i oprobati se protiv kompjutera. Ne brinite, i on će isto uraditi pa se nećete lako izvući. Naravno tu je i VS mod koji je namenjen onome što je poenta ovakvih igara, a to je borba izmedju dva igrača. Ovde postoje i neke izmene, što se tiče odabira likova. Prvo možete da birate koliko će biti jaki timovi tj koji zbir nivoa mogu da imaju i to svaki igrač bira posebno. Osim toga kog god lika da odaberete možete da birate koji će nivo da budu. Sa nivoom variraju i njihova energija kao i jačina udaraca tj. koliko energije skidaju protivniku. Dakle puna sloboda izbora. Naravno biranje izmedju SNK i Capcom moda je i dalje prisutno. Tu je i neizostavni trening mod gde možete na manje ili više pokretnom, defanzivnom, ofanzivnom ili kakvom već hoćete protivniku da vežbate sve one lepe veštine pravljenja tapeta i otirača za noge od protivnika.



Konobar! Koliko puta bi ti da te zovem?



Terry vs Sakura

Od preostalih modova tu su price mode u kome za VS poene, koje zaradjujete igrajući bilo koji od modova, možete otključavati Ex, skrivene likove ili gledati galerje slika (likovi crtani od Capcom i SNK oficijelnih crtača kao i malu galeriju ekstra sličica). Nažalost ovde je izostala gomila mogućnost otključavanja gomile stvari koje postoje u Dreamcast verziji. Pogađate, razlog je ponovo malo ograničeni Sony. Tu je i option mode u kome logično vršite razna podešavanja vezana za igru. I za kraj sam ostavio malu poslasticu, a to je Color Edit Mode. Naime svaki od sprajtova ima tačno 16 boja i u ovom modu možete da te boje menjate do mile volje. Ne možete da menjate sprajt , samo da menjate boje ali se i tako mogu dobiti veoma zanimljivi rezultati. Ja lično imam par Color edita koje obožavam da koristim od kojih je jedan Darker Sakura-u, na primer. Mogućnosti su velike i nema više onoga žaljenja na odabir boja. Ako vam se ne sviđa - džojped u ruke pa na posao. Da vidim umete li vi bolje.



Coloredit mod.
dušu dao za gubljenje vremena

Ako ste igrali neku od igara navedenih na početku ovog teksta a niste ovu - mnogo ste propustili, ali još nije kasno. Ako niste čuli za jednu od dve firme iz naslova onda je ovo obavezno štivo stoga trk u najbliži cd klub ili gde već nabavljate igre i edukujte se malo. Igra jeste malo zastarela grafički i zvučno prema današnjim standardima, ali dizajn je i dalje na vrhunskom nivou, a igrivost bolja od skoro svega novog. Pa ko voli nek izvoli a ko ne voli - ima da zavoli bre!

bonus

NABAVITE STARE BROJEVE!



Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

PRETPLATITE SE NA bonus

Petar Petrović
Ul. Beogradska br. 25
11000 Beograd
1100,00
BONUS, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
Pretplata na BONUS br. 29-34
Pošaljite mi CD
1100,00
Hiljadustodinara
BONUS, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22

Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, bez daljnih PTT troškova.

NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!







3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!
6 meseci - 1100 din ili 1260 din + MEMO kartica!
11 meseci - 2000 din + A1 poster Lare Croft!

telefoni redakcije 011/380 77 12, 380 77 36

Sve informacije možete pogledati i na sajtu
www.bonus.co.yu

SILENT HILL® 3



Još jedan Silent Hill, još jedan horror koji treba preživeti. Ukoliko vam preživljavanje u svetu gde se noćne more i realnost mešaju ne ide od ruke čitate pravi text. Ovaj vodič je tu pre svega da pomogne onima koji su se zaglavili u nekom delu igre i žele da pronađu rešenje, a da pri tome ne saznaju ni jedno iznenađenje priče unapred. Svi bitni događaji za priču i 'shocker' momenti su ignorisani u ovom rešenju i spominju se samo kao 'događaji' tako da možete slobodno čitati unapred ako baš želite. Rešenje će vas voditi tako da vam pokaže samo lokacije najbitnijih predmeta za prelaženje igre, municiju i predmete za lečenje ćete morati da tražite sami (lokacije i količina variraju od težine igre i uvek se nalaze na očiglednim mestima). Samo još jedan savet - Za kompletno razumevanje priče Silent Hill-a 3 bilo bi veoma poželjno da prethodno završite prvi deo Silent Hill-a (PS One naslov).



Lakeside Amusement Park - Dream

Nastavite da se krećete napred prilično linearnom putanjom. Kada dođete do kraja šina





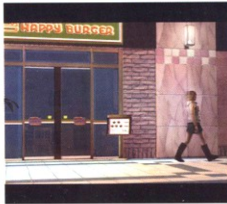


rollercoaster-a završićete sa ovim delom igre. Takođe prećićete ovaj deo i ako Heather pogine. Slično prvom Silent Hill-u ovaj uvodni deo igre ćete prelaziti samo kada igru igrate prvi put.

Central Square Shopping Center

Save point je u ogledalu wc-a. Krenite ka desnoj strani (gledano iz perspektive Heather) i uđite na prva vrata na koja naiđete (ako ste već prešli igru i igrate ponovo extra new game, Submachine Gun sa neograničenom municijom ce biti u slepom hodniku levo ako ste ga zaradili). Uđite u radnju iz koje dolazi svetlo (Butik). Pokupite pištolj posle događaja. U istoj sobi pokupite i municiju i izađite na vrata iza kase. Mapa tržnog centra se nalazi na oglasnoj tabli, uzmite je i prođite kroz 'EXIT' vrata da bi ste krenuli ka drugom spratu. Uđite u pekaru (Helen's Bakery) i pokupite hvataljku za pecivo (ako ste već prešli igru i igrate ponovo extra new game, Flamethrower ce biti tu ako ste ga zaradili). Krenite ka ostavi sa save pointom (skroz gore na mapi), tamo izvucite ključ sa hvataljkama













za pecivo. (ako ste već prešli igru i igrate ponovo extra new game, Beamsabre će biti u zapadnim vratima u istom hodiku kada izađete iz ostave).

Ključ koji ste upravo nabavili ce otvoriti vrata My Bestsellers knjižare. Tamo rešite zagonetku sa knjigama (pogledati rešenja zagonetki na kraju ovog vodiča). Otključajte druga vrata u knjižari i izađite. Posle događaja spustite se liftom na 1F. Dobićete radio u liftu. Posle događaja nakon izlaska iz lifta, Heather će biti prebačena u 'otherside' verziju tržnog centra.

Central Square Shopping Center (Otherside)

Save point je u sobi prekoputa donjeg muškog wc-a. Lampa za džep (pravi Silent Hill trade mark) se nalazi u ostavi levo od gornjeg ženskog wc-a u kome se nalazi bleach (potreban samo ako igrate na normal ili hard nivou težine, na easy nivou predmeta neće ni biti). Ukoliko na kartici imate pređeni Silent Hill 2 save u istom wc-u desiće se poseban događaj sa jednom od prljavih wc šolja (podsećanje na jedan događaj iz SH2). Pokupite vešalicu i pancir (neprobojni prsluk - bulletproof vest) u butiku. Zatim idite do donje leve sobe u gornjem levom delu mape tržnog centra, tamo na sredini sobe kod stola (kada se promeni kamera) upotrebite vešalicu da bi ste spustili merdevine. Popnite se gore. Save point je na televizoru desno. Popnite se uz pokretne stepenice (koje ne rade) na 3F. Uđite u restoran desno. Uzmite kuvani ključ iz 'glavnog jela' na stolu (kuvani pas, jedan od gadnijih prizora u igri). Izađite iz restorana i vratite se nazad niz stepenice na 2F. Pokupite orah iz sobe desno od save point-a. Izadjite na zadnja vrata. Upotrebite kuvani ključ na vratima koja se nalaze na dalekoj desnoj strani da bi ste ušli u Cafe. Uzmite čeličnu šipku sa zida gde izlazi dim i izađite iz Cafe-a na prednja vrata. Pronađite pekaru i uđite. Detrdžent se nalazi tamo (potreban samo ako igrate na normal ili hard nivou težine, na easy nivou predmeta neće ni biti). Izađite iz pekare na zadnja vrata. Ugasite veliki ventilator u hodniku (ako igrate na easy nivou težine zagonetki preskočite ovaj deo), u sledecem hodniku pomešajte bleach i detrdžent, vratite se u prošli hodnik i uključite ventilator ponovo. Krenite ka velikoj hali severno, i uđite u poslednju radnju u koju možete - sportsku radnju. Tamo upotrebite orah na spravi koja stoji na stolu da bi ste dobili moonstone, u istoj sobi se nalazi i save point. Vratite se skroz nazad do pokretnih stepenica i popnite se ponovo na 3F. Upotrebite moonstone na severnim vratima. Siđite dole dugim stepenicama koje se nalaze u centru prostorije. Spremite se za prilično laku borbu sa boss-om. Posle borbe sa boss-om tržni centar se vraća u normalu. Krenite ka metro stanici (subway).







Hazel Street Subway Station

Krenite dole ka B1 nivou. Pokupite mapu sa zida kioska za prodaju karata. Spustite se na B2 nivo. Krenite stepenicama koje vode ka severnoj platformi 1 i siđite na B3 platformu. Prođite kroz metalna vrata ka platformi 2 i siđite južnim stepenicama da bi ste tu našli nutcrack (krckalicu za orahe). Vratite se gore i prođite kroz metalna vrata nazad ka platformi 1. Vratite se stepenicama kojim ste došli dole nazad na B2 nivo. Krenite ka južnoj platformi 2 i upotrebite tamo nutcracker na vratima sa lancima. Siđite stepenicama ka B3 platformi 2. Uzmite sačmaru i municiju iz parkiranog voza. Spustite se na B4, pa niz još jedne stepenice do B5 platforme 3. Siđite na šine i krenite ka vratima koja sijaju, kada probate da uđete na njih vratite se momentalno nazad da bi ste izbegli voz (ignorišite pse, njih možete srediti kasnije). Kada se voz zaustavi vratite se skroz na daleku levu platformu da bi ste se ukrcali (trebaćete da otključate kapiju i vratite se gore pa zatim dole uz stepenice da bi ste došli tamo).

Subway Train

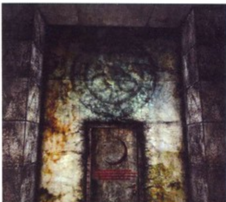
Save point se nalazi tacno ispred vas. Nastavite napred. Kada dođete do prvog vagona voz ce se zaustaviti. Siđite sa voza.

Underground Passage - Underpass

Save point je tačno ispred vas. Izađite kroz vrata i siđite niz stepenice. Na dnu stepenica se okrenite desno i krenite napred kroz vrata ispred. Skrenite levo i onda kroz vrata desno. Idite napred na mestu gde se spajaju putevi prođite kroz vrata desno. Nastavite pravo, skrenite levo kada vidite skretanje za levo i uđite na vrata ispred. U toj sobi se nalazi mapa ovog dela i malj. Izađite na vrata koja se nalaze suprotno od onih na koja ste ušli. Krenite ka drugom horizontalnom prolazu na donjoj levoj strani mape da bi ste tamo našli bocu vina. Zatim idite sve do dve povezane kvadratne sobe na desnoj strani mape. Uđite u donju sobu prvo za save point i kerozin kojim ćete napuniti vinsku bocu. Uđite u gornju sobu, sipajte kerozin u mašinu, zatim je uključite. Spustite se niz stepenice ka kanalizaciji.

Sewer

Idite do donje leve kvadratne sobe na mapi da bi ste pokupili fen. Zatim idite do kvadratne sobe blizu centra mape gde se nalazi save point. U sobi desno uključite fen u utičnicu koja se nalazi pored vrata. (ako ste već prešli igru i igrate ponovo extra new game, pritisnite krug na ivici vode da bi ste bacili čeličnu cev u vodu. Desiće se nesto. Odgovorite na pitanja iskreno i dobićete srebrnu i zlatnu cev. Ovaj easteregg je omaž igrama iz Legend Of Zelda serijala a specijalne cevi nemaju nikakvu ulogu u igri). Idite do slepog horizontalnog prolaza na dnu mape, prođite kroz vrata tamo. Prođite skroz do drugog kraja i uđite u sledeću sobu. Popnite se uz merdevine na vrhu stepenica da







bi ste izašli na površinu tj. na gradilište.

Construction Site Building

Save point je na drugom kraju prolaza. Prođite kroz ulaz u zgradu. Prođite kroz vrata na kraju stepenica. Popnite se do 5F i uđite kroz vrata. Razvalite naprsli zid maljem ili šipkom da bi ste dobili prigušivač za pištolj. Gurnite dušek kroz rupu na podu sobe. Skočite kroz istu rupu na 3F. Prođite kroz rupu na zidu. Krenite ka levoj strani (gledano iz perspektive Heather) i uđite u drugu zgradu kroz prozor koji se nalazi na kraju radničke platforme.

Hilltop Center Office Building

Izađite iz sobe. Uđite u sobu pored crvenog svetla. Nastavite napred. Prođite kroz vrata. Otvorite vrata ispred Heather. U toj sobi se nalazi save point i mapa ove zgrade. Konopac se nalazi u fijoci stola ispred save pointa (predmet potreban samo ako igrate na easy nivou težine zagonetki). Izađite sa ovog sprata kroz 'EXIT' vrata u servernom delu mape. Popnite se stepenicama na 5F. Pokupite šrafciger iz severoistocnog hodnika (samo ako igrate na normal ili hard nivou težine zagonetki). Možete uzeti i veoma korisnu Katanu iz male sobe iznad kvadratne istočne sobe na mapi. Dizalicu za kola (Jack) ćete naći u zapadnoj prostoriji. Vratite se dole na 3F. Upotrebite šrafciger na stolu da bi ste dobili konopac (ako igrate na easy nivou težine zagonetki već ga imate). Upotrebite dizalicu za kola, pa zatim konopac na vratima lifta koja su malo otvorena da bi ste se spustili na 2F. Save point je na automatu za piće. Uđite u zapadnu sobu a zatim idite do severozapadnog ugla sobe. Ispitajte kadu i vraćate se u otherside. Glas koji ćete čuti ce biti veoma poznat igračima prvog Silent Hill-a.

Hilltop Center Office Building (Otherside)

Krenite ka severozapadnom prolazu u obliku slova L da bi ste našli fotografiju i save point. Zatim prođite kroz vrata severno. Posle događaja u sobi uzmite Oxydol sa police levo od Heather. Izađite u hodnik i spustite se liftom na 1F. Uzmite svinjsku jetru iz frižidera u severoistočnoj sobi. Odbacite se liftom na 5F. Pročitajte prvi deo bajke sa poda ispred severnog prolaza (opcionalna stvar). Uzmite šibice iz sobe u jugozapadnom ćosku mape. Idite zatim do velike pravougaone sobe - galerije u severnoistočnom delu mape. Tamo ćete naći save point na zidu. U kofi ispred velike slike iskombinujete (combine opcija u meniju) tri predmeta: Oxydol, jetru i šibice, da bi spalili sliku i pronašli tajna vrata za sledeću sobu. Spustite se stepenicama na 4F. Pročitajte nastavak bajke sa stola (opcionalna stvar). Idite do sobe u severozapadnom uglu mape. Pokupite srebrni novčić sa stola. Upotrebite novčić na automatu za piće u istoj sobi da bi ste dobili Life Insurance ključ. Odbacite se liftom na 1F. Upotrebite ključ na zapadnim vratima i idite do sobe ispod zenskog wc-a. Pročitajte kraj bajke sa stola. Sada ste slobodni da izađete iz zgrade. Izađite severnim vratima napolje. Krenite ulicom levo (iz perspekive Heather) ka prolazu gde cete naci ulaz u apartmane. Napokon ste kući.



Daisy Villa Apartment

Save point je u ulazu zgrade. Uđite u stan broj 102. Posle veoma šokantnog događaja spremite se za borbu sa boss-om, posle koje će biti jos događaja veoma važnih za priču. Uzmite stun gun i baterije za njega iz ormana u sobi od Heather. Izađite iz zgrade kroz glavna vrata levo od save point-a.



Silent Hill Brookhaven Hospital

Izađite iz Jack's Inn sobe 106 i krenite ka Brookhaven Hospital (lokacija označena na mapi). Nakon što uđete u bolnicu pronađite savepoint i mapu bolnice ispred Heather. Odbacite se liftom na 2F. Pokupite skidač laka za nokte i parfem iz ženske svlačionice. Rešite zagonetku na zapadnim vratima i uđite (pogledati rešenja zagonetki na kraju ovog vodiča). Uđite u sobu M4, otvorite kofer, uzmite kameru. Liftom se spustite dole na 1F. Uđite u sobu C4, upotrebite skidač laka za nokte na zidu gde su prilepljene razne stvari da bi dobili ključ od stepeništa. Upotrebite ključ da bi ste prošli kroz vrata ka stepeništu i siđite u B1. Pokupite municiju za submachine gun kao i sam submachine gun nešto dalje na podu. Uđite u najdonju ostavu. Upotrebite kameru (fotoaparat) iza police da bi ste dobili instant fotografiju sa random šifrom. Vratite se stepeništem na 3F. Save point je u ostavi. Upišite šifru sa fotografije u sistem na zapadnim vratima. Uđite u sobu S12, javite se na telefon. Spustite se na 2F. Idite na zapadni kraj sprata, uđite na vrata tamo i pratite put do kraja. Ispitajte crveni znak na kraju i nastavite jos napred. Popnite se uz merdevine na 3F.

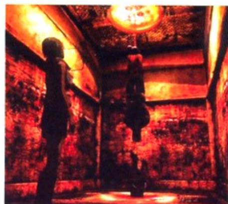
Brookhaven Hospital (Otherside)







Ponovo ste u u košmarnoj verziji sveta. Save point je u sobi S3. Prođite kroz day room do ostave za jedan događaj. Heather će gubiti energiju za vreme ovog događaja. Čim Heather u ogledalu prestane da se pomera izađite iz sobe. Spustite se liftom na B3 - krematorijum. Rešite zagonetku za kremirani ključ (pogledati rešenja zagonetki na kraju ovog vodiča). Popnite se liftom na 2F. Uzmite plastičnu kesu iz kante za đubre iz ženske svlačionice. Javite se na telefon u muškoj svlačionici. Odbacite se liftom na 3F. U sobi za preglede 4 (Examining Room 4), upotrebite plastičnu kesu ispred kofe da bi ste je napunili krvlju. Spustite se liftom na 1F. Save point je u sobi za pregled (bez broja). Prođite kroz day room do sobe C4. U sobi C4 nalazi se save



point. Tamo upotrebite kesu sa krvlju na altaru. Spustite se merdevinama koje će se pojaviti i spremite se za jos jednu boss borbu. Posle borbe dobićete talisman. Izađite iz bolnice. Vratite se u Jack's Inn u sobu 106.

Lakeside Amusement Park

Posle događaja u motelskoj sobi, izađite nazad na ulice Silent Hill-a i krenite severozapadno Nathan avenijom ka zabavnom parku. Scena izgleda poznato? Krenite ka levom ćosku







gledano iz perspektive Heather, prođite kroz vrata. Krenite ka desno iz perspektive Heather prođite kroz osvetljena vrata. Naćićete save point u ovoj sobi zajedno sa roller coaster ključem (ključ je u stvarima koje su pale sa police). Izađite napolje i nastavite da idete napred sve dok ne dođete do kućice za kontrolu roller coaster-a koja je pored ulaza na šine, na vrhu stepenica. Uđite unutra koristeći ključ i pritisnite osvetljeno dugme. Izađite napolje i nastavite napred šinama (ako igrate na akcionom nivou vecem od easy pazite da ne padnete). Posle događaja prođite kroz velika osvetljena vrata. Tamo ćete naći save point. Uđite u kucu strave (haunted house) i nastavite da idete jednosmernim putem unutra. Kada uđete u sobu sa zarđalim metalnim rešetkama kao zidovima, dok se budete kretali držite obavezno pritisnuto R2 (saginjanje) ili će vas ubiti šiljci sa plafona (ovo važi samo za igru na action - hard nivou težine, ako igrate na normal ili easy nivou tezine prođite normalno). Kada izađete iz sobe sa šiljcima na plafonu počnite da trčite odmah, jer ako vas stigne crvena magla dobijate momentalnu smrt. Magla ce vas juriti kroz dva hodnika. Kada napokon izađete iz haunted house-a, nastavite kroz uzani prolaz ka sledećem delu zabavnog parka gde se nalazi Swing Rocket ride. Prođite kroz braon kapiju sa leve strane iz perspektive Heather. Nastavite napred pored kapije sa leve strane od maskote zabavnog parka. Pokupite crvenu cipelicu sa bine i lanac sa jedne od klupa iz gledališta. Vratite se na mesto gde je Swing Rocket ride. Upotrebite lanac na zarđaloj kapiji i na dršci u centru Swing Rocket-a. Pritisnite prekidač u kontrolnoj kućici i zelena zarđala kapija ce se otvoriti, prođite kroz istu. Posle događaja prođite kroz vrata ispred. Prođite kroz vrata desno. Save point je u ovoj sobi, Douglas-ova beležnica na stolici i glava od lutke na stolu. Pokupite predmete i izađite napolje. Prođite kroz drvena vrata desno iz perspektive Heather. Upotrebite crvenu cipelicu na figuri Pepeljuge i glavu lutke na figuri Snežane. Nastavite napred i prođite kroz vrata sa leve strane. Prođite kroz metalna vrata desno preko puta zmaja. Beležnica koju je ostavio otac od Heather se nalazi na šanku

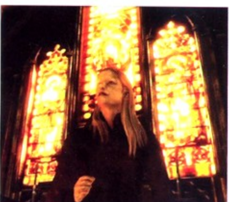


radnje za sladoled desno. Popnite se na Happy Carousel (kakva ironija). Pročitajte poruku na konju koji se ne pomera. Ubijte svih 12 konja na carusel-u za određeno vreme da bi ste izbegli sigurnu smrt (koristite katanu ili malj, daleko efikasnije rešenje u toj situaciji od vatrenog oružija). Bez pauze spremite se za 4 vezane boss borbe posle (mesto na kome se možete lako zaglaviti ako niste štedeli municiju i predmete za lečenje). Posle borbe ispitajte krv na zemlji za poruku od Alesse. Siđite sa carusel-a i kroz uzani prolaz, kroz vrata, pa uz stepenice dođite do "vrata raja".



Church (Upper Level)

Save point je na knjizi na altaru. "Eye of the Night" tarot karta je na stolu ispred crkvenog prozora. Prođite kroz vrata desno od altara. Mapa crkve je na zidu pored vrata sa druge strane. Uđite u ispovedaonicu (confesion booth) preko puta zida sa kog ste skinuli mapu. Posle događaja unutra i odluke koju ste doneli (od koje delimično zavisi kraj igre). Prođite kroz vrata na kraju hodnika, kroz veliku pravougaonu sobu do sledecih vrata i u sledeći hodnik. Kroz donja desna vrata ućićete u malu sobu u kojoj ćete naći audio kasetu. Prođite kroz gornja desna vrata da bi ušli u hodnik u obliku broja 7. Prođite kroz vrata u gornjem levom uglu hodnika da bi našli save







point. Na skretanju hodnika nalazi se slika anđela. Pomerite sliku da bi ste pronašli vrata (sliku ćete moci da pomerite tek kada krvavi koraci sa poda prođu kroz nju). Prođite kroz hodnik do sledece zone, velike rupe. Prođite kroz donja desna vrata da bi ste tamo nasli "Moon" tarot kartu. Zatim uđite u lift i spustite se u niži nivo crkve (lift se nalazi kod rupe).

Church (Lower Level)

Prođite kroz gornja leva vrata. Prođite kroz vrata direktno ispred Heather da bi ste dobili "Hanged Man" tarot kartu, zatim se vratite do velike rupe. Prođite kroz druga vrata u donjem desnom delu, zatim kroz vrata u donjem levom delu, a onda kroz prva vrata koja vam naiđu sa leve strane od Heather (iz njene perspektive). Prođite kroz vrata na drugom kraju velike pravougaone sobe. Prođite kroz dug hodnik, a na delu gde se kamera promeni ispitajte zid gde tragovi idu da bi ste otkrili prolaz. Prođite kroz vrata na kraju. U knjizi na stolici nalazi se "Fool" tarot karta. Vratite se nazad kroz hodnik sve do velike pravougaone sobe. Prođite kroz vrata u donjem desnom delu ovog puta. Save point je na polici. Brass ključ je na zidu sa leptirima. Sveska sa crtežima je na krevetu. Kada pokupite i pogledate sve vratite se do velike rupe i liftom se odbacite na gornji nivo crkve.



Church (Upper Level)

Vratite se do hodnika u kom je mesto za ispovedanje i upotrebite brass ključ na vratima u donjem desnom delu tog hodnika. Na kraju ovog hodnika se nalazi troje vrata. Prođite kroz gornja leva vrata da bi ste nasli kasetofon na kome možete pustiti audio kasetu (za malo dodatnih detalja u vezi priče). Zatim prođite kroz donja leva vrata da bi ste tamo našli "Priestess" tarot kartu. Sada se vratite do male spavaće sobe sa save pointom u nižem delu crkve (tamo gde ste pokupili brass ključ).

Church (Lower Level)

U maloj spavaćoj sobi upotrebite svih pet tarot karti na drugim vratima. Karte rasporedite kao što je nacrtano u svesci sa crtežima na krevetu. Kada otvorite vrata postavljanjem karata prođite do kraja prolaza i zatim kroz velika vrata. Posle veoma bitnog događaja imaćete neko vreme da uđete u menu i upotrebite pendant (lančić) koji Heather ima od početka igre, ako ne uradite isto za ogređeno vreme sledi vam Game Over. Posle događaja nakon što ste upotrebili pendant ostaje vam samo da skocite u veliku rupu koja će se pojaviti. Spremite se za borbu final boss-om i kraj igre koji ste zaradili (koji krajevi postoje i koji su uslovi za dobijanje istih pročitajte u kolumni "Svi Krajevi Silent Hill-a 3")

REŠENJA ZAGONETKI

Central Square Shopping Center - My Bestsellers Bookstore

Easy nivo težine
Vratite tomove 'Šekspirove Antologije' I i III na policu sa koje su pali, na svoja mesta. Broj koji dobijate je uvek drugačiji i predstavlja šifru za vrata.

Normal nivo težine
Složite svih pet tomova 'Šekspirove Antologije' na policu sa koje su pali, da bi ste pročitali brojeve koji pišu na njima.
Broj koji dobijate je uvek drugačiji i predstavlja šifru za vrata.

Hard nivo težine
Šifra je uvek 8352

Brookhaven Hospital - zaključana vratana na 2F

Easy nivo težine
Šifra je uvek 4639

Normal nivo težine
Šifra je uvek 8634

Hard nivo težine
Šifra je uvek 4896

Brookhaven Hospital - Soba M4 zaključani kofer

Easy nivo težine
Broj je uvek drugačiji i napisan je na budilniku.

Normal nivo težine
Broj je uvek drugačiji
4 broja predstavljaju vreme sa budilnika u formatu 24 časa.

Hard nivo težine
Broj je uvek drugačiji
Vreme je posle podne uvek pa prepoznajte brojeve pravilno. U prevodu ako sat pokazuje 6:45PM šifra je 1845.

Brookhaven Hospital (Otherside) - B3 Crematorium

Easy nivo težine
Zagonetka ne postoji

Normal nivo težine
Broj je uvek drugačiji

Hard nivo težine
Šifra je 9271

ORUŽJA

Normalna oružja

Oružja koja je moguće naći u prvom prelaženju igre i njihove lokacije.

Nož (Knife)
Imate ga od pocetka igre u inventaru. Heather je tata naučio da ne izlazi sama napolje bez oružja.



Pištolj (Handgun)
Central Square Shopping Center, 1F Butik, dobija se automatski posle događaja.



Čelična cev (Steel Pipe)
Central Square Shopping Center (Otherside), 2F Cafe, skinite je sa desnog zida.



"Sačmara" (Shotgun)
Subway Station, Southern Platform 2, u parkiranom vozu.



Malj (Maul)
Underground Passage, u sobi sa ormarićima gde se nalazi mapa.



Katana
Hilltop Center Office Building, 5F, u pravougaonoj ostavi iznad kockaste istočne sobe.



Stun Gun
Daisy Villa Apartment, dresser in Heather's room.



"Mašinka" (Submachine Gun)
Brookhaven Hospital, B1, na podu.



Prigušivač za pištolj (Silencer)
Construction Site building, 5F, u naprslom zidu (koji ćete srušiti maljem ili šipkom)
Kada se postavi na pištolj umanjiće buku ali i smanjiti oštećenje koje pištolj nanosi.

Neprobojni prsluk (Bulletproof Vest)
Central Square Shopping Center (Otherside), 1F Butik.
Smanjiće oštećenje koje vam nanose protivnici, ali je težak i usporice drastično brzinu kojom Heather može da trči.

Skrivena oružja

Bacač plamena (Flamethrower)
Pređite igru tako što ćete ubiti više neprijatelja vatrenim nego hladnim oružjem.
Nalazi se u pekari na početku igre (Helen's Bakery) kada zadovoljite uslove i pokrenete Extra New Game.



Svetlosna sablja (Beam Saber)
Pređite igru tako što ćete ubiti više neprijatelja hladnim nego vatrenim oružjem.
U Extra New Game-u, pokupite svetlosnu sablju na pocetku igre u shopping centru na 2F kod vrata zapadno od sobe sa save pointom i ključem koji ste dohvatili hvataljkama za pecivo. Gledajte da ne pomešate Beam Saber i Heather Beam oružja, česta početnička greska.



"Mašinka" sa neograničenom municijom (Infinite Submachine Gun)

Pređite igru tako što ćete ubiti zadnjeg boss-a hladnim oružjem. Izazov i nije toliko težak ako igrate na easy nivou težine akcije, koristite katanu i imate dosta predmeta za lečenje. U Extra New Game-u, pokupićete Infinite

Submachine Gun na samom početku igre kada izađete kroz prozor ženskog wc-a na gomili stvari u prolazu sa leve strane iz perspektive Heather.



Srebrna i Zlatna cev (Silver Pipe & Gold Pipe)
U Extra New Game-u bacite čeličnu šipku tj. cev u kanal kanalizacije, u kome je bilo čudovište koje ste ubili fenom za kosu, i odgovorite na pitanja iskreno (No, No, Yes)



Heather Beam / Sexy Beam
Nakupite 333 ubistva neprijatelja (u jednom ili više prelaženja, ukupan broj se sabira, boss-ovi se računaju takođe).
Kada ga otključate oružje će automatski biti u inventaru kada pustite sledeci Extra New Game. Heather Beam može da postane Sexy Beam ako obučete Heather u Transform (anime girl) kostim.



SVI KRAJEVI SILENT HILL-a 3

Normal Ending

Pređite igru ubijajuci manje od 100 protivnika. Ovo je default kraj za prvi prelazak igre.

Possessed Ending

Pređite Extra New Game (dobija se kada igru pređete jednom). Ubijte manje od 100 protivnika. Izaberite "I forgive you" u crkvi. Nakupite preko 1000 poena oštećenja (u prevodu, pustite da vam stalno skidaju energiju i budite često u 'crvenoj zoni' minimalne energije).
Ovaj kraj je nemoguće dobiti kada igru prelazite prvi put.

Revenge (UFO) Ending

Započnite Extra New Game. Ubijte vise od 30 protivnika koristeći isključivo Sexy Beam pre nego što dođete do apartmana gde Heather živi.
Ovaj joke-ending nije moguće dobiti kada igru prelazite prvi put.

PlayStation 2

NFS UNDERGROUND

Šifre se unose na glavnom ekranu

Neograničen nitro - X, O, △, △, X, X, O

Besplatan upgrade - X, X, △, X

Drift fizika za sva kola u svim trkama - R1, gore, gore, gore, dole, dole, dole, L1



MEDAL OF HONOR RISING SUN

Šifre se upisuju u password meniju koji se nalazi u opcijama

Achilles Head mod - Ukucaj "MANDARIN" kao kod.

Always Sniper mod - Ukucaj "PUFFER" kao kod.

Bullet Shield mod - Ukucaj "TANG" kao kod.

Invisible Soldiers mod - Ukucaj "TRIGGER" kao kod.



Perfectionist mod - Ukucaj "HOGFISH" kao kod.
Rubber Grenades mod - Ukucaj "DAMSEL" kao kod.

All Replay Items - Ukucaj "GARIBALDI" kao kod.

Svi dobijaju ogromne ruke - Ukucaj "SPINE-FOOT" kao kod.

Ljudi sa kapama - Ukucaj "SEAHORSE" kao kod.

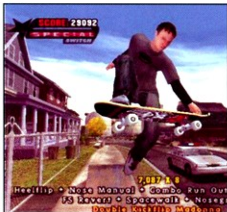
Silver Bullet mod - Ukucaj "TILEFISH" kao kod.

Neograničena municija - Ukucaj "GOBY" kao kod.



Oključava sve misije - Ukucaj "BUTTERFLY" kao kod.

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Šifre se upisuju u cheats meniju u opcijama

Moon gravity - Ukucaj "getitup" kao kod.

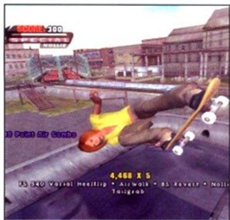
Moon physics - Ukucaj "noforce" kao kod.

Perfect Manuals - Ukucaj "keepitsteady" kao kod.

Perfect rail balance - Ukucaj "letitslide" kao kod.
T.H.U.G. Music Code - Ukucaj "holeshot" kao kod.

Odključava sve skatere - Ukucaj "getemall" kao kod.

Odključava sve filmove - Ukucaj "digivid" kao kod.



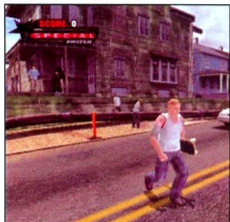
Kada uradite svih 129 misija dobijate sledeće cheat modove:
Always Special, Cool Specials, Flame (While Grinding), Kid Mode, Moon Gravity, Perfect Manual, Perfect Rail, Perfect Skitch, Rollerskates.
Ostale stvari koje se mogu odključati i uslovi za njih:

Alternativni kraj priče - Završite Story Mode dva puta.

Create-a-Deck Mode - Završite "Slamma Jamma" u Story mod-u.

Gene Simmons (gitarista grupe KISS) - Završite Story mod na normalnom nivou težine.

Hangar nivo iz THPS2 - Na Moskva nivou idite desno, prodjite kroz peti prozor i uz stepenice da bi ste pokupili Old Skool ikonicu



koja ce odključati ovaj nivo!

Hotter Than Hell mod - Završite Story mod na bilo kojoj težini.

Iron Man - Završite Story mod na početničkom nivou.

Film: Always Hard - Pronađite 9 skrivenih video kaseta.

Film: Bails 1 - Pronađite 3 skrivene video kasete.

Film: Bails 2 - Pronađite 6 skrivenih video kaseta.

Film: Koncert grupe KISS - Pronađite K-I-S-S slova na Hotter Than Hell level nivou.

Paljenje i gašenje pešaka - Pronađite svaki GAP u igri (mnogo sreće za ovo...).

School 2 - Pokupite crvenu ikonicu na kraju 1/4 pipe dela železničke stanice na prvom nivou.

THUD - Završite igru na SICK nivou težine.



CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

Stvari koje se mogu odključati i kako

All Skills - Pređite igru sa Leon-om, izaberite New Game, i upišite ime @LLSKILL

Boss Rush mode - Pređite igru i snimite. Idite na level selection ekran sa likom sa kojim ste prešli igru i mod će vam postati dostupan.

Crazy Mode - Pređite igru sa Leon-om na normalnom nivou težine. Započnite novu igru i upišite ime @CRAZY.

Jade Mask - Pređite igru sa Leon-om. Predmet će se pojaviti u Rinaldo-voj radnji za 999 zlata.

Skriveni lik: Joachim Armster - Pređite igru sa Leon-om. Započnite novu igru i upišite ime @JOACHIM.



Mobius's brooch - Pređite igru u @Crazy modu. Predmet će se pojaviti u Rinaldo-voj radnji za 200,000 zlata.

Music Box - Pošto predjete igru uradite save. Predmet će se pojaviti u Rinaldo-voj radnji, kada ga kupite moćićete da puštate muziku na glavnom meniju.

Pumpkin mode - Pređite igru sa Joachim Armster-om i snimite. Zatim upišite @PUMPKIN kao ime.



Dupliranje predmeta rano u igri

Postoji veoma jednostavan način da se predmeti dupliraju rano u igri. Kao prvo, morate imati bar jedan predmet koji želite da duplirate. Primer bi bio "High Potion". Onda idite do prvog mesta na kome možete da snimite igru, koje se nalazi sa Leonove desne strane kada ulazi u zamak. Sad pre nego što stvarno odete do tog mesta, idite u hodnik u kome se to mesto nalazi. Ukoliko šetate levom stranom ekrana u crvenom delu tepiha, trebalo bi da vidite zeleno parče poda gde izgleda kao da mesec sija kroz zeleno. Treba da stanete na crveni deo tepiha okrenuti prema prozoru na zelenom mestu poda. Tada pritisnite start i idite na predmete. Skrolujte dole do predmeta koji želite da duplirate. Trebalo bi da primetite da se broj svake vrste predmeta povećava za jedan. Na ovaj način mozete dobiti najvise 9 u normalnom modu i 5 u Crazy modu. Ovaj trik radi sa svim predmetima. Probajte ovo sa nekim dragim kamenom, na primer dijamantom, a onda prodajte dijamante da dobijete beskonačno mnogo para.



MANHUNT



Šifre i efekti koje ćete postići u igri sa njima

R1,R1,△,O,■,L2,L1,dole dole - helium hunters (piskaviji glasovi)

R1,R2,L1,L2,dole,gore,levo,gore - fully equipped (kompletna oprema)

■, ■, ■, dole, ■, dole, O, gore - Invisibility (stealth)

■,■,R2,dole,△,■,O,dole - monkey skin

gore,dole,levo,levo,R1,R2,L1,L1 - piggsy skin

levo,R1,R1,△,R1,R1,■,L1 - rabbit skin

R2,desno,O,R2,L2,dole,O,levo - regenerate

R2, R2, L1, R2, levo, desno, levo, desno - runner

R1, L1, R1, L1, desno, levo, levo, levo - silence

L1, △, △, △, O, O, O, R1 - sgoreer punch (exploding punch)



TRUE CRIME STREETS OF LA



Dok upisujete sebi ime na tablicu automobila možete uneti neki od sledećih kodova da bi ste Nick-a pretvorili u nekog od sledećih likova. Kada upišete kod, postavite selektor iznad OK i pritisnite L1+R1+X.

Evo i kompletne liste kodova za sve likove:

HAWG - Postanite biker

JASS - Postanite blind, mado-sachoism, donkey smoking a cigarette

PHAM - Postanite mesar

M1K3 - Postanite commando

BRUZ - Postanite boxer

BOOB - Postanite female punk
TFAN - Postanite gangster

TATS - Postanite lady who has a tatoo everywhere

MNKY - Postanite male punk

J1MM - Postanite nasty corpse

PIMP - Postanite pimp



P1MP - Postanite pimp 2

FATT - Postanite police officer in a higher position

5WAT - Postanite S.W.A.T. team member

B0OZ - Postanite klošar

HARA - Postanite aziatski radnik

MRFU - Postaniten aziatski kockar

FUZZ - Postanite Johnson, the police officer

B1G1 - Postanite vaš šef

ROSA - Postanite vaša partnerka

HURT_M3 - Postanite vaša partnerka u donjem vešu





DINO CRISIS 3

Skrivene igre

1. Sonya Express

Završite Dino Crisis 3 na normal ili hard nivou težine i dobićete "Secret Game" opciju. Prva od dve skrivene igre je Sonya Express. Gameplay je isti kao i ranije stim što odmah krećete na normal nivou težine (5 života) i na ekranu postoji tajmer. Sony-a ima dva puta brži boost i ima prilično 'pristupačniji' outfit :)





Šta bi jedna moderna igra danas bila bez glavne junakinje koja bukvalno ispada iz svoje odeće?

2. Wheel of 4 Tune

Završite Dino Crisis 3 na hard nivou težine i dobićete drugu skrivenu igru Wheel of 4 Tune.
Ovaj mod je pravi izazov jer vam na random daje po jedno oružije koje možete koristiti 15 sekundi.

U ovom modu Patrick ima normalnu odeću i ukupan broj poena se prikazuje na ekranu.

GB
ADVANCE

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Skriveni likovi

Babus - Završite Left Behind misiju, onda uđite u grad i završite With Babus misiju.
Cid - Završite svih 300 misija
Ezel - Izaberite Gossip u the Card Shop a onda završite the Reconciliation misiju.
Ritz - Završite the Mortal Snow misiju.
Shara - Završite A Maiden's Cry misiju, onda uđite u grad.



Polu-skriveni likovi

Ovi likovi su polu-skriveni i njih dobijate tako što ćete imati različite predmete u misijama. Obratite pažnju na to da ovi likovi MOGU pristupiti vašem klanu ali to nije garantovano.

Cheney - Završite misiju sa Snake Shield kao mission item-om

Eldena - Završite misiju sa Elda's Cup kao mission item-om

Lini - Završite misiju sa The Hero Gaol kao mission items-om

Littlevili - Završite "Clan League" misiju



Pallanza - Završite misiju sa Wyrmstone kao mission item-om

Quin - Završite "Missing Professor" misiju



Bagovi koje možete zloupotrebiti

Dupliranje predmeta/likova

Da bi ste duplirali predmet ili lika trebaće vam 2 kertridža (ili prijatelj sa igrom), takođe će vam trebati i link cable. Postupak je sledeći - prvo uđite u bitku, onda idite u menu i uradite save battle, zatim učitajte vaš normalni fajl. Onda se povežite sa osobom i razmenite predmet/lika. Kada ste završili razmenu vratite se na glavni meni i učitajte borbu. Ako pobedite i dalje ćete imati vašeg lika a on će se takodje nalaziti na drugom kertridžu pa ga možete daljom razmenom vratiti kod vas i tako dobiti dupliranu kopiju.

Korišćenje Doublecast-a da bi izbegli zakone

Doublecast vam pomaže da zaobiđete određena pravila. Ako je Summon banovan, iskoritite summon kroz doublecast komandu, i nećete biti kažnjeni za to. Takođe, ako koristite summon kroz doublecast kada je target area banovana, nećete biti kažnjeni.



Mario Kart Double Dash!!

Racing Rewards

Da bi ste otključali sve, osvojite zlato u svakom kupu na svakoj težini.

All Cup Tour (Sva 4 kupa u jednom) pređite the Special Cup u 150CC



Alternative "Thanks for Playing" Screen pređite All Cup Tour u Mirror Mode-u



Alternative Start Screen pređite All Cup Tour u Mirror Mode-u

Barrel Train (Diddy Kong's Kart) pređite Star Cup u 150CC

Bloom Coach (Daisy's Kart) pređite Flower Cup u 50CC

Boo Pipes (King Boo's Kart) pređite Special Cup u Mirror Mode-u

Bullet Blaster (Bowser Jr.'s Kart) pređite Special Cup u 50CC

Green Fire (Luigi's Kart) pređite Mushroom Cup u 50CC

King Boo, Petey Piranha, Piranha Pipes (Petey Piranha's Kart) pređite Star Cup u Mirror Mode-u



Luigi's Mansion (Battle Mode Arena) pređite Mushroom Cup u 150CC

Mirror Mode (Selectable at the CC selection) pređite All Cup Tour u 150CC

Para Wing (Koopa Paratroopa's Kart) pređite Star Cup u 50CC

Parade Kart (Pripada Toadsworth, ali ne učestvuje u trci) pređite All Cup Tour u Mirror Mode-u

Rattle Buggy (Baby Luigi's Kart) pređite Mushroom Cup u 100CC

Special Cup (Wario Colosseum/Dino Dino Jungle/Bowser's Castle/Rainbow Road) pređite Star Cup u 100CC

Tilt-A-Kart (Battle Mode Arena) pređite Flower Cup u Mirror Mode-u Toad, Toadette, Toad Kart (Toad's Kart) pređite Special Cup u 100CC

Toadette Kart (Toadette's Kart) pređite Mushroom Cup u Mirror Mode

Turbo Birdo (Birdo's Kart) pređite Flower Cup u 150CC

Waluigi Racer (Waluigi's Kart) pređite Flower Cup u 100CC



Staff Ghosts
Da bi ste otključali staff ghost-ove za svaku time trial stazu, oborite sledeće rekorde:
Baby Park Ghost oborite rekord od 1:14.000
Bowser's Castle Ghost oborite rekord od 2:47.000
Daisy Cruiser Ghost oborite rekord od 1:55.000
Dino Dino Jungle Ghost oborite rekord od 2:03.000
DK Mountain Ghost oborite rekord od 2:15.000
Dry Dry Desert Ghost oborite rekord od 1:53.000
Luigi Circuit Ghost oborite rekord od 1:29.000
Mario Circuit Ghost oborite rekord od 1:44.000
Mushroom Bridge Ghost oborite rekord od 1:34.000
Mushroom City Ghost oborite rekord od 1:53.000
Peach Beach Ghost oborite rekord od 1:23.000
Rainbow Road Ghost oborite rekord od 3:19.000
Sherbet Land Ghost oborite rekord od 1:28.000
Waluigi Stadium Ghost oborite rekord od 2:02.000
Wario Colloseum Ghost oborite rekord od 2:24.000
Yoshi's Circuit Ghost oborite rekord od 2:02.000

Change whats on Lakitu's fishing line
Držite pritisnut A taster kada se Nintendo logo pojavi na početku igre. Kada se Lakitu pojavi umesto startnog svetla imaće ribu na kraju njegove udice.

Mushroom City Quick Boosts
Kao što ste mogli primetiti na Mushroom City stazi, među saobraćajom su i vozila koja su u obojena kao mushroom item-i. Ako ih udarite nećete se slupati već će iz njih ispasti pečurka koju ako pokupite dobijate kratki boost!

Turbo Boost at Race Start
Da bi dobili turbo boost na početku trke ne pritiskajte i ne držite dugme za gas pre nego što trka počne. Sačekajte do trenutka kada se upali poslednje svetlo i ako pritisnete gas u pravo vreme bićete ispaljeni unapred što će vam dati dobar start.

GOSPODAR PRSTENOVA: POVRATAK KRALJA



Uloge:	Šon Astin, Šon Bin, Kejt Blančet, Orlando Blum , Bili Bojd, Martin Kokas, Bernard Hil, Jan Holm, Jan MekKelen
Režija:	Piter Džekson.
Premijera:	*21. decembra, 2003.*

Kao dodatak velikim bitkama, imate ove uzbudljive priče, emotivnu priču, i u tome leži veliki deo moći Povratka kralja". Producent/Režiser/Koscenarista Piter Džekson.

Putovanje Prijateljstva se bliži kraju.
Sauronove snage su napale Gondorov Minas Tirith u njegovoj finalnom napadu protiv čovečanstva. Jedno kraljevstvo nikada neće biti u očajnijoj potrebi za kraljem. Ali dok Aragorn pronađe snagu da postane ono za šta je rođen da bude i da upozna svoju sudbinu?
Kako je Gandalf očajnički pokušavao da uništi snage Gondora , Thoden se ujedinio sa ratnicima Rohana u borbi. Čak i u njihovoj hrabrosti i strasnoj odanosti, snage ljudi sa Euonom i Meri su se sakrile među njima ne postoji borba protiv legije neprijatelja .
Svaka velika pobeda zahteva veliku žrtvu. Nasuprot njihovim velikim gubicima, Prijateljstvo đe učestvovati u najvećoj bici svog života. Ujedinjeni u svom zajedničkom cilju da zadrže Saurona i da daju Frodu šansu da završi svoj zadatak.
Putovanjem kroz neprijateljske zemlje, Frodo mora da uz pomoć Sema i Goluma kao i Prstena, testira njihovu odanost i humanost.
Nju Lajn Sinema predstavlja Gospodara prstenova: Povratak kralja, završetak puto-



vanja u srce Tolkinove trilogije. Producent, koscenarista i režiser Piter Džekson. Ovaj nastavak trilogije je priča o epskom herojskom zadatku, vezama i rivalstvima, otkriće njihove hrabrosti, povezanosti i tvrdnji da čak i najmanji među nama može da promeni svet. To je ono što ovu Tolkinovu pričul vodi u naša srca i ima toliku moć.

U filmu Gospodar prstenova: Povratak kralja igraju (po abecednom redu) Šon Astin, Šon Bin, Kejt Blančet, Orlando Blum , Bili Bojd, Martin Kokas, Bernard Hil, Jan Holm, Jan MekKelen, Dominik Monagan, Vigo Mortensen, Džon Nobl, Miranda Oto, Džon Ris Dejvis, Endi Serkis, Liv Tajler, Karl Urban, Hugo Viving, Dejvid Venham i Ilaja Vud.
Kostimografi su Ngila Dikson i Ričard Tejlor. D'im Rajgel je supervizor za vizuelne efekte. Muzika je Hauard Šor. Režija Piter Džekson, a scenario prema Tolkinovom romanu su uradili: Fran Valš & Filipa Bojens & Piter Džekson.

PITER DŽEKSON

Poslednjih sedam godina sam proveo u pisanju, režiji i produkciji trilogije Gospodar prstenova. To je bilo naporno putovanje, ne kao i naši izmišljeni protagonisti Frodo i Sem; nije bilo baš mnogo vremena za spavanje i za normalan život. Svi smo se pitali kada ćemo ovo privesti kraju.
Dve godine pre-produkcije su praćene sa 274 dana glavne produkcije, a to je sve praćeno



sa tri godine post-produkcije. Svaki deo procesa pravljenja ovih filmova je bio poseban izazov . Mislim da sam pitao sebe, kada god stvari krenu teško, da li bih radio nešto drugo osim Gospodara prstenova?
I odgovor je uvek NE.
Ovo je zato što sam imao dovoljno sreće da radim sa talentovanim glumcima i filmskim stvaraocima kakve sam samo mogao da poželim. Tokom dugi niz godina produkcije očigledno je da smo svi imali nešto zajedničko: veliku ljubav prema knjigama , što je omogućilo i najbolji rad na filmu. Uvek sam bio zadovoljan Nju Lajn Sinemi što su mi dozvolili da postavim na ekran svoju verziju Gospodara Prstenova.

Srećan sam što su ovi filmovi obišli svet, i za buduće generacije.
Trilogija je iskreno sada van mojih ruku. Pripada onima koji vole ove knjige i koji su uvek voleli film.
--Piter Džekson

SPECIJALNO PRODUŽENO VHS I DVD IZDANJE FILMA

GOSPODAR PRSTENOVA: DVE KULE





42 MINUTA novih i produûenih scena od reditelja Pitera Dûeksona

U petak 28. novembra 2003. godine distributerska kuca TUCK VIDEO na trûiõtu je objavila specijalno produûeno VHS i DVD izdanje filma GOSPODAR PRSTENOVA: DVE KULE.
Druûina je rasturena, ali se misija uniõtenja PRSTENA nastavlja. Frodo i Sem su prinudeni da povere svoje ûivote Golumu ako ûele da stignu do Mordora. Dok Sarumanova vojska napreduje, preûiveli clanovi druûine spremaju se za bitku.

Ovo specijalno produûeno izdanje DVE KULE, drugog nastavka trilogije GOSPODAR PRSTENOVA izvrsno je, sa svojim produkcijskim timom, doradio reditelj Piter Dûekson.

Ljubitelji GOSPODARA PRSTENOVA ce sa divljenjem gledati ovu legendarnu pricu, do detalja prenesenu na filmsku traku. Oni koji vec dobro poznaju DVE KULE doûivece novo filmsko iskustvo koje ce ih uvesti mnogo dalje i dublje u misterije i avanture Srednje Zemlje.

RETRO

Ako pratite našu rubriku o istoriji konzola do sada ste sigurno saznali da one postoje već veoma dugo, praktično više od 25 godina. Ipak, tek od pojave slavnog Nintendo Entertainment Systema 1985. godine one dobijaju status koji imaju i danas kao neprikosnovene igračke platforme. Znamo da se mnogi od vas nisu ni rodili kada su naslovi kao što su Super Mario Bros., Out Run, Legend Of Zelda i gomila drugih bili najpopularnije igre na svetu i zato želimo da vam ih predstavimo u formi opisa. Sa druge strane, za one koji su imali prilike da ih odigraju ovo će, nadamo se, biti jedno prijatno podsećanje. Za ovaj put smo vam spremili dva klasika sa NES-a i Sega Mega Drive 2, a u sledećim brojevima očekujte tekstove o igrama i za druge slavne konzole iz prošlosti - Sega Master System, Super Nintendo, Nintendo 64, Sega Saturn... A ako se pitate da li je neku od njih moguće igrati i na današnjim konzolama, strpite se još malo. Uvereni smo da će vam se odgovor svideti...

Ime igre - **Comix Zone**
Autor opisa - **[forsaken demon]**
Sistem - **Sega Mega Drive 2**

Sada već davne 1995. Sega je najavila da u potpunosti napušta svoju najpopularniju konzolu svih vremena, Sega Mega Drive 2 i da će se potpuno preorijentisati na izradu igara za svoj 32-bitni Saturn. Međutim, kompanija je odlučila da se povuče onako kako joj to dolikuje, objavljujući nekoliko igara koje sjajno prikazuju sve mogućnosti ove platforme. I baš kao što Super Mario Bros. 3 prikazuje svu snagu NES-a ili Final Fantasy IX izvlači sve potencijale Playstationa, tako je i Comix Zone jedna od retkih igara koja koristi gotovo svu snagu iz 16-bitnog hardvera ovog legendarnog sistema.



ORIGINAL JE IPAK NAJBOLJI
nedavno objavljeni port za GameBoy Advance je samo njegova bleda senka



Borba u kanalizaciji izgleda izuzetno atraktivno

Glavni junak neobične priče je Skeč Tarner, profesionalni crtač stripova. Jedne olujne noći dok je završavao svoje najnovije delo, njegov antijunak sa papira po imenu Mortus oživljava i ubacuje Skeča u njegov sopstveni strip. Ipak, da bi Mortus postao živo biće i ostvario svoje snove o vladavini svetom (a šta drugo?) prvo mora da ubije svog tvorca čija je jedina nada za spas dobro poznavanje borilačkih veština, smisao za rešavanje logičkih problema i naravno - vi.

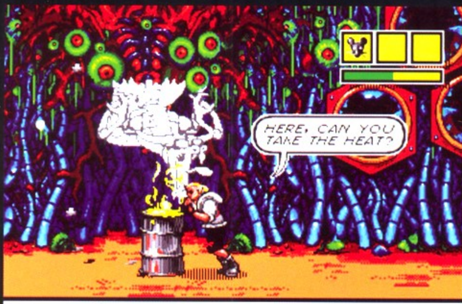
Iako je po definiciji skrolujuća tabačina, Comix Zone je sigurno jedna od najoriginalnijih i najboljih igara u novijoj istoriji. Pre svega, nivoi nemaju klasičnu organizaciju već se glavni junak kreće kroz stranice stripa na kojima se susrece sa većim brojem protivnika i nekoliko logičkih problema. Ovakvih, uslovno rečeno nivoa ima ukupno 3, a svaki od njih je podeljen na 2 dela, od kojih svaki predstavlja jednu veliku stranu stripa. Fantastična osobina Comix Zone-a je nelinearnost, jer ćete često biti u prilici da sami odaberete put kojim želite da nastavite, što svakako značajno produžava vek trajanja ovoj, nažalost ne preterano dugačkoj igri. Naravno, nelinearnost nije apsolutna tako da će kraj nivoa uvek biti na istom mestu, bez obzira kojim putem krenete,



Kombinovanje udaraca je najefikasniji način za pobeđivanje bilo kog protivnika u igri

ali su programeri zato ubacili i 2 moguća završetka od kojih je samo jedan onaj pravi.

Skeč je izuzetno agilan i poseduje izvanredan arsenal udaraca za efikasno premlaćivanje izuzetno žilavih protivnika, pa borbe sa njima često više podsećaju na duele iz pojedinačnih borilačkih igara kao što su Mortal Kombat ili Street Fighter. Uopšte, neprijatelji pokazuju zavidan nivo inteligencije, vešto izbegavaju udarce, stalno menjaju način napada i sjajno se brane ako ih uvek napadate na isti način. Zbog toga je kombinovanje udarca zaista neophodno za napredovanje kroz igru. Upravo zahvaljujući tome Comix Zone sjajno izbegava sterilnu atmosferu koja je odlika mnogih naslova koji pripadaju ovom žanru. Ipak, Skeč nije u potpunosti prepušten sam sebi - korisne savete povremeno će mu upućivati devojka po imenu Alisa i pacov Roudkil koji vrlo efikasno eliminiše protivnike ženskog pola, a često je i neophodan za rešavanje određenih problema i pristup skrivenim lokacijama. U svom inventaru glavni junak može čuvati bočicu sa energijom ili neko od oružja, ali kako je on veoma skučen, preporučljivo je da ih što pre iskoristite. Još jedno originalno rešenje u ovoj igri je energija glavnog junaka. Pored toga što je gubi kada ga protivnici



Burn baby, burn!
Svaki od 3 glavna protivnika u igri ima šemu za najlakše eliminisanje



Logičkih problema kao što je ovaj sa satovima ima zaista mnogo

udare, Skeč je troši i prilikom uništavanja čvrstih predmeta (drvenih kutija, kamenja...) što je nekada neophodno za dalje napredovanje. Kako imate samo jedan život, svako upadanje u provaliju je fatalno, ali zato postoji opcija continue koju ćete dobiti posle svakog uspešno završenog nivoa (znači, ako stignete na 3.nivo, zaradili ste još 2 pokušaja).
Tehničke karakteristike igre su zaista izvanredne. Likovi i nivoi su sjajno nacrtani i animirani (posebno obratite pažnju na Skečovo prelaženje iz prozora u prozor stripa), a lokacije su maštovite i raznovrsne - zaista je malo igara za SMD2 koje mogu da pariraju Comix Zone-u u ovom elementu. Ni zvuk nije nimalo lošiji jer je bogat semplovima, a i muzička podloga je sasvim solidna i sadrži nekoliko veoma slušljivih tema kojima možete pristupiti i kroz jukebox koji se nalazi u meniju options.

Zbog sjajne grafike i zvuka, ali pre svega zbog inovantnog izvođenja, Comix Zone sigurno spada u red najboljih igara objavljenih za Sega Mega Drive 2, a tu ocenu ne može da pokvari ni činjenica da je igra ipak suviše kratka. Ako tražite nešto više od klasične skrolujuće borilačke igre, ovo je pravi izbor.

Grafika:	5,0
Zvuk:	4,5
Kontrole:	5,0
Zabavnost:	5,0

Ime igre - **Castlevania**
Autor opisa - **Shadow**
Sistem - **NES**

Iako nije prva igra u ovom dugovečnom serijalu (o njoj više u posebnom tekstu na ovoj strani), Castlevania za NES je bila ta koja ga je proslavila i utabala put svim kasnijim nastavcima, kojih je bilo zaista mnogo na najrazličitijim platformama u narednih 15-tak godina.

Originalna Castlevania je klasična skrolujuća akciona igra u kojoj se nalazite u ulozi Simona Belmonta, jednog od pripadnika čuvene familije ubica vampira čiji je zadatak da ponovo pošalje u smrt uskrslog grofa Drakulu i njegove podanike, probijajući se kroz ukupno 6 nivoa ogromnog zamka Castlevania.

Glavno oružje koje Simon koristi je bič (koji poseduje dve nadgradnje koje mu povećavaju domet), a postoji i nekoliko sekundarnih koja će vam dodatno olakšati posao. Tako je nož npr, idealan za udaljene protivnike, sekira za one ispod i iznad vas, sveta vodica za spore neprijatelje prikovane za zemlju dok krst važi za univerzalno oružje. Sat je takođe izuzetno bitno "oružje" u pojedinim situacijama, jer na nekoliko sekundi paralizuje sve protivnike.
Međutim, upotreba sekundarnog oružja je strogo ograničena brojem srca koje imate na raspolaganju, a koja najčešće možete pronaći u svećnjacima raspoređenim duž svakog nivoa. Bez obzira na svoje jednostavno izvođenje i linearni karakter, Castlevania nije igra za osobe tankih živaca, jer je njena težina na poprilično visokom nivou. To ćete osetiti na svojoj koži kada prvi put izgubite život jer ćete ostati bez sekundarnog oružja i biti vraćeni na već pređeni deo nivoa sa svega 5 srca na raspolaganju. Poseban problem predstavlja činjenica da Simon odskače unazad ako mu neko zada udarac, što je vrlo često fatalno ako se nalazite na lokaciji koja obiluje provalijama. Glavni protivnici koji vas čekaju na kraju svakog nivoa nisu toliki problem jer gotovo nijedan od njih nije otporan na neko sekundarno oružje iz vašeg arsenala. Još jedna olakšavajuća okolnost odnosi se na neograničen broj nastavaka koje aktivirate preko opcije continue kada izgubite sve živote, ali je zbog nepostojanja šifri i dalje potrebno da je završite u jednom dahu. Osim srca koja su kao što smo napomenuli neophodna da biste mogli da koristite specijalna oružja, u svećnjacima



Početak velike avanture



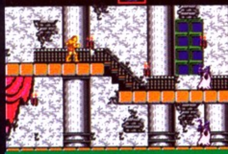
Slepog miša koji će vas dočekati na kraju prvog nivoa najlakše ćete savladati pomoću sekire. 4-5 pogodaka i biće gotov

Kako je sve počelo

Zvanično prva igra iz Castlevania sage je Vampire Killer koju je Konami objavio 1986. za kućni računar MSX, koji je svoju najveću popularnost ostvarivao u Japanu sredinom osamdesetih godina. Interesantno je da ova igra audio-vizualno neodoljivo podseća na naslov objavljen sledeće godine za NES koji je tema ovog teksta, ali da za razliku od njega pripada istraživačkom žanru i da je nelinearnog karaktera. Ono što je ipak slično je izvođenje, tako da za uništavanje protivnika i dalje koristite bič i sekundarna oružja koja se nalaze i u Castlevania-i, doduše na nešto drugačiji način. Ono što je vrlo neobično je da se ekran uopšte ne skroluje, slično igrama kao što su Flashback ili Abe's Odyssey (prelazite sa ekrana na ekran), što nije bilo nimalo praktično rešenje.



Nažalost, i ovde je preterana težina glavni problem, naročito kada se ima u vidu da opcije continue i/ili password uopšte ne postoje, što igru čini možda i najtežom u celom serijalu. Ne može se ipak reći da je Vampire Killer beznačajna i loša igra - ipak je u pitanju naslov koji je u mnogo čemu inspirisao neke kasnije nastavke kao npr. već pominjani Symphony Of The Night i koji je u svoje vreme predstavljao vrhunsko ostvarenje koje nažalost većina igrača nikada nije ni videla.



Svi nivoi su sablasni i prepuni raznoraznih kreatura poput kostura, meduza, duhova...

možete pronaći i druge korisne stvari, poput sekundarnog oružja ili novca koji ne predstavlja ništa drugo nego poene. U slučaju ove igre oni su veoma bitni jer vam samo oni donose dodatne živote. Za energiju predstavljenu u obliku bataka i pojačanje karakteristika sekundarnog oružja trebaće malo više truda, jer se oni nalaze skriveni u zidovima zamka. Ipak, ne smete provesti previše vremena u njihovom istraživanju, jer je vreme za prelazak prilično dugačkih nivoa ograničeno.

Što se tiče tehničkih karakteristika, one su sasvim solidne ali je činjenica da koriste tek deo potencijala konzole. Glavni junak je svakako mogao biti detaljnije predstavljen (neshvatljivo je da protivnici izgledaju bolje), ali je bar brzina animacije konstantna a nivoi raznovrsni i solidno obojeni. Dobre zvučne efekte potpuno zasenjenjuje sjajna muzika koja se sastoji iz nekoliko lepih tema, što je odlika čitavog serijala osim ako tu izuzmemo dve anemične Castlevania-e za Nintendo 64. Bez obzira na određene nedostatke koji očigledno postoje u kontrolnom sistemu i preteranu težinu, Castlevania je imala sjajnu prođu i kod igrača i kod kritike, što joj je donelo kultni status i uverilo Konami da serijal ima budućnost. Tako je i treba posmatrati - kao legendu koja ima svoje mesto u istoriji video igara i zahvaljujući kojoj smo u prilici da igramo remek dela kao što su Symphony Of The Night za Playstation ili Lament Of Innocence za PS2.



Sat može da bude korisniji od bilo kog oružja, kao prilikom ovog duela sa Meduzom na 2. nivou

Grafika:	4,0
Zvuk:	4,5
Kontrole:	4,0
Zabavnost:	4,5

U svakom broju Bonus istražuje igračke navike amerikanaca i prenosi koji se naslovi za konzole razgrabe u Japanu!

JAPAN

1	Evangelion 2: Shinseiki Evangelions	Bandai	PlayStation 2
2	Pokèmon Colosseum	Nintendo	GameCube
3	Mario & Luigi RPG	Nintendo	GB Advance
4	Pro Baseball Team Tsukuru 2003	SEGA	PlayStation 2
5	Mario Kart Double Dash!!	Nintendo	GameCube
6	Slime Morimori Dragon Quest	Square Enix	GB Advance
7	Taikou no Tetsujin 3rd Generation	Namco	PlayStation 2
8	SIREN	Sony	PlayStation 2
9	The Getaway	Capcom	PlayStation 2
10	Xenosaga Episode 1 Reloaded	Namco	PlayStation 2

USA

1	NBA Live 2004	Electronic Arts	PlayStation 2
2	Madden NFL 2004	Electronic Arts	PlayStation 2
3	Jak II	Sony	PlayStation 2
4	WWE Smackdown! Here Comes Pain	THQ	PlayStation 2
5	Tony Hawk Underground	Activision	PlayStation 2
6	Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	LucasArts	GameCube
7	Tiger Woods PGA 2004	Electronic Arts	PlayStation 2
8	NBA Live 2004	Electronic Arts	XBOX
9	Castlevania: Lament of Innocence	Konami	PlayStation 2
10	SSX 3	Electronic Arts	PlayStation 2

1 Evangelion 2: Shinseiki Evangelions (PS2)

Nije bilo sumnje... najnovija "igranizacija" megahita japanske animacije - Neon Genesis Evangeliona, je dobila podršku mnogobrojnih fanova. Najprodavaniji naslov nedelje: novitet, direktno na prvo mesto. Igru je kreirao Alfa Systems tim, poznati po hit pucačini sa automata Shikigami no Shiro.



2 Pokèmon Colosseum (GC)

Iako je promenio ime, PokÈmon Stadium serijal se nastavlja i na GameCube-u. Ovog puta postoji i RPG mod koji traje oko 30 sati, ali je srž igre i dalje borba trenera u Pokemon arenama i naravno GC-GBA mogućnost povezivanja, sada sa PokÈmon Ruby i Sapphire.



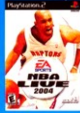
3 Mario & Luigi RPG (GBA)

Iza jednog od najisčekivanijih dzepnih naslova 2003. godine krije se (možda previše?) jednostavna i vesela avantura legendarne braće. Nikakvo iznenađenje, najprodavaniji GBA naslov nedelje.



1 NBA Live 2004 (PS2)

Electronic Arts-ova "NBA Live" franšiza još jednom dokazuje svoju jačinu - sa zaradom koja je prešla i famoznu NFL igru iz iste kuće, američka igračka populacija nam jasno stavlja do znanja da je sport broj jedan žanr kod njih.



3 Jak II (PS2)

Čini se da nova Jak & Dex avantura iz Sony Computer Entertainment-a prolazi dobro i kod kritike i finansijski. Da li ovakav uspeh garantuje još jedan nastavak? Gotovo sigurno - da.



6 Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike (GC)

Začet na Nintendo 64 konzoli, Rogue Squadron serijal je tokom godina ostao veran Nintendo-u, bar što se tiče ekskluzive. Najnovija inkarnacija donosi još više vozila/ letelica iz Star Wars univerzuma, ali i misije u kojima ste van njih. Tu su i opcije za više igrača, po prvi put u seriji.

